ÁRA: 248 FT

1995. FEBRUÁR

95-3

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

Hell

Kyrandia III

Battle Bugs

Transport Tycoon

Wing Commander III

LUCAS Arts™

INTERJÚ

INTRO

Sziasztok!
Hát igen. Nagy kavarás és szervezés előzte meg a PC GURU átalakítását, de az az érzésünk, hogy megérte. A hozzánk eljuttatott észrevételeitek alapján megpróbáltuk egy „kicsit" átalakítani a lap kinézetét. Persze lehet, hogy a mostani design nem mindenkinek fog tetszeni, de véleményünk – és a megkérdezettek – szerint nem lett rossz az új külcsín.

A tartalom természetesen nem változott, ugyanolyan jó cikkeket olvashattok remek cikkíróink tollából, mint eddig.

Új próbálkozás a Lucas Arts interjú, melyet nem egyszeri fellángolásnak szántunk, hanem egy rendszeres rovat keretein belül kívánjuk bemutatni a software gyártó cégeket. Reméljük tetszeni fog a dolog nektek, azt is elárulom, hogy legközelebb az Origin csapatával köthettek ismeretséget.

Az új design-hoz szorosan kötődik új kreálmányunk, a kismanó, kinek még nincsen neve. Szerencsétlen kis teremtményt nem szeretnénk név nélkül hagyni, így pályázatot írunk ki. A keresztapának – vagy anyának – egy 1 éves PC GURU előfizetést ajánlunk fel. Úgy gondoljuk ezért már érdemes egy kicsit törni a buksit. A neveket 1995. március 5-ig várjuk a szerkesztőség címére.

Felhívjuk minden grafomán emberke figyelmét a cikkírói pályázatra, mely tárgya és nyereménye egyaránt egy eredeti Dawn Patrol. Ne késlekedjetek hát, várjuk cikkeiteket.

Nos, nem is tartunk fel tovább, lapozz bele a februári PC GURU-ba.

GURU Team

CD GURU

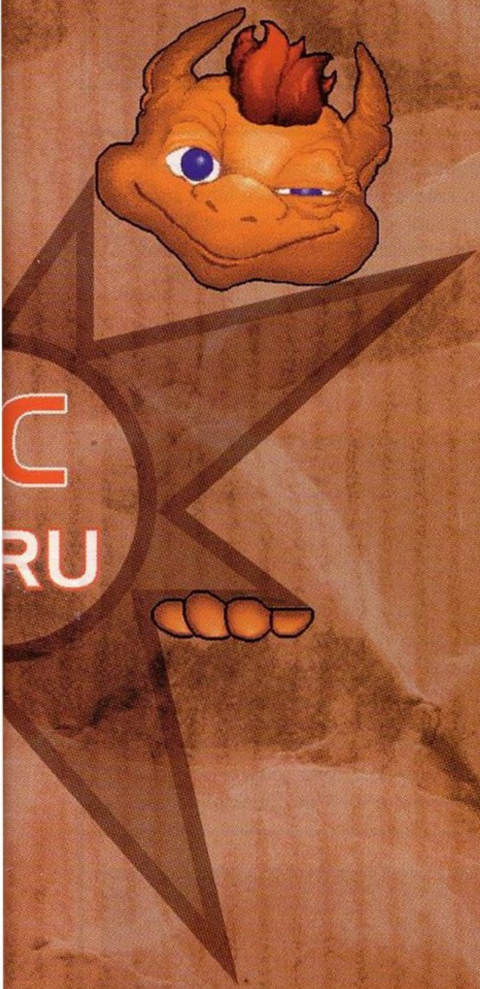
Bizonyára sokan találkoztatok a PC GURU különszámával, a CD GURU-val. A visszajelzésekből úgy tűnik, hogy nektek is tetszett az új kiadványunk, így örömmel jelenthetjük be, hogy február végén ismét megjelenik egy CD-GURU. Már most is elfogadunk megrendeléseket – a lapban találsz is egy megrendelőlapot.
Mivel igen sokan szerettek volna előfizetni a lapra, így mostantól ezt is meg lehet tenni. 1995-ben 4 szám fog megjelenni, ezekre 3960 Ft helyett, kedvezményesen 3500 Ft-ért lehet előfizetni. Felhívjuk midenkinek a figyelmét arra, hogy csak az előfizetőinknek tudjuk garantálni, hogy mindig rendszeresen hozzájuthat az újsághoz, és a CD-hez. Köszönjük mindenkinek a hasznos észrevételeket az első számmal kapcsolatban, igyekszünk még színvonalasabb lapot készíteni nektek. Lehetőség szerint kerülni fogjuk a tömörített tárolást a CD-ken.

A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor • Laptervező grafikus: Kovács József
Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály (Laza) • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4. • Az újság a GURU kiadó IBM PC alapú DTP rendszerén készül. • Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, Extrahír Rt.
ISSN 1217-6389
Nyomdai munkálatok: Guttenberg Nyomda, Budapest

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

TARTALOM

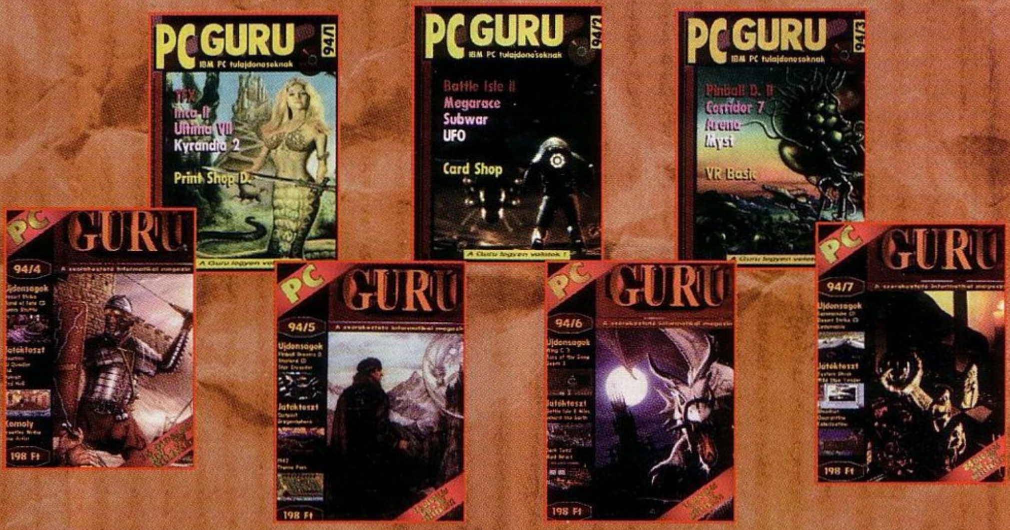
HÍREK 4
WING COMMANDER III 6
BATTLE BUGS 10
CYBERWAR 14
TRANSPORT TYCOON 16
DRAGON LORE 20
DARK SUN II 22
LEVELEZÉS 26
FRANKEINSTEIN 29
SHAREWARE 30
BLOODNET 32
RADIAKI 34
RISE OF THE ROBOTS VS. OMF 35
KYRANDIA III 38
HELL 42
LUCAS ARTS INTERJÚ 46



PC GURU

A PC GURU régebbi számaiból még lehet rendelni a szerkesztőségen keresztül. Aki az 1994-es teljes évfolyamot (7 szám) megrendeli, az 1386 Ft helyett 1000 Ft-ért juthat hozzá kedvenc olvasnivalójához.
Megrendeléseiteket a következő címre várjuk:

GURU 1399. Bp. Pf.: 701/765



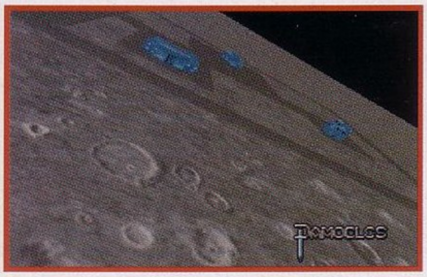
COMBAT AIR PATROL

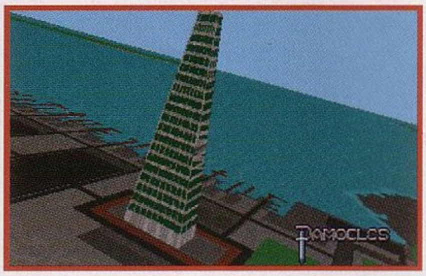
A kuwaiti válságról, mely 1990-ben rengette meg a Közel-Keletet, már nagyon sok program készült. Ezek közé tartozott az Amigán már megjelent CAP is. Nos, a PC-sek kedvéért íme itt a PC verzió is, mely márciusban várható. Aki nem olvasta volna a leírást a GURU 94/1-es számában, azoknak íme egy kis ízelítő a programból. F-14 vagy F/A-18 gépeken repülhetünk a játékban, és közel 1000 ellenséges egységet kell megsemmisítenünk. A gépünk irányítása kiemelkedően jó, amit csak az apróbb részletek nagyon színvonalas kidolgozása tovább fokoz. Lehetőségünk van network játékra is. Több kamera állásból követhetjük nyomon az eseményeket, valamint a Cockpit Speech is hozzájárul a játék élvezhetőségéhez. Több fajta játékmenet szerint játszhatunk a játékkal, egy mission-t is megoldhatunk, de persze campaign üzemmódban is végig küzdhetjük magunkat a csatákon. A grafika Gouraud árnyékolt lesz, mely valószínűleg nagyon fel fogja dobni a kiváló stratégiai/szimulátor játék kinézetét.

DAMOCLES

Van szerencsém bemutatni az első olyan közeljövőben megjelenő játékot olvasóinknak, melyhez a kiadó cég kifejezetten ajánlja a VR sisak használatát.

A Damocles névismerősen csenghet, mivel az Amigán híressé vált Mercenary sorozat PC-s változatáról van szó. A történet a Gamma-rendszerben játszódik, közelebbről az Eris bolygón és 19 holdján teljesíthetjük küldetéseinket. Ezekből a küldetésekből pedig lesz épp elég, hisz rengeteg város és építmény található az égitesteken. Feladatunk lesz felderíteni ezeket az épületeket, tárgyakat kell gyűjtögetnünk, valamint sok egyéb feladatot megoldanunk. A játék grafikája igen szépre sikeredett, nem lehet semmi panaszunk a szépen kivitelezett 3D-s vektorgrafikára. Speciális nagyzenekari hangorkánt ígérnek a játékhoz, mely nagyon fog passzolni a program hangulatához. A játék CD-ROM-on fog megjelenni márciusban, a Sony Psygnosis kiadásában.

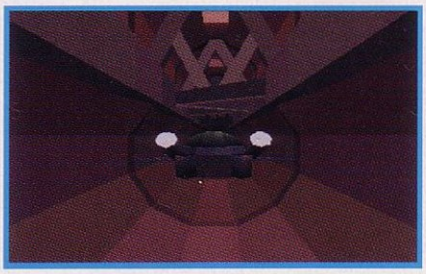


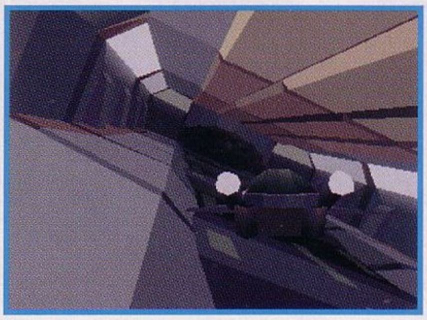


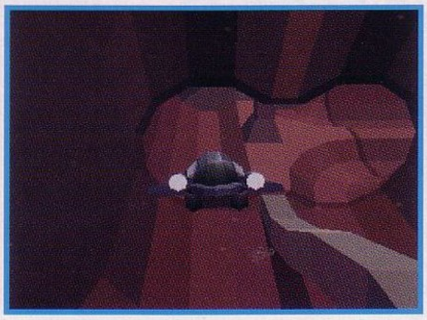
DARKER

Az Orbic planétán, mely régebben a fény bolygója volt, most semmi világosságot nem lehet találni. A Halonok, a sötétség teremtményei kioltották a központi égitest energiáit, így semmilyen napfény nem jut a bolygó felszínére. A sötétség világát természetesen nem tudják elfogadni az Orbic lakói, minket szemeltek ki, hogy elpusztítsuk a gonosz betolakodókat.

A Darker, mely márciusban fog megjelenni a Sony Psygnosis gondozásában, a játékmenetre teszi a fő hangsúlyt, a fő erőssége a kiválóan kivitelezett story lesz. Természetesen nem hiányozhat ebből a játékból sem a 3D grafika, és a mindent elsöprő lövöldözés. Az alkotók Doom stílusú játék menetet ígérnek, mindenesetre majd meglátjuk mit sikerül kihozniuk a témából. Érdekesség, hogy a játékhoz 3D-s hangokat és zenét alkottak, ha jól belegondolunk, ez valóban hiányzott az eddigi játékokból. A képek tanulsága szerint nem lesz rossz játék a Darker, mindenesetre mi érdeklődéssel várjuk.





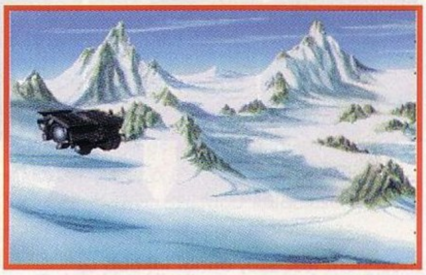


GUILTY

Szenzáció!! Jack T. Ladd az űr renegát visszatér!! Akiknek nem lenne ismerős főhősünk neve, az egy kicsit lapozzon vissza az időben, úgy kb. az Innocent Until Caught magasságáig.

A történet hat hónappal azután folytatódik, hogy Jack megmentette a Földet. A játékban segítségül érkezik a csinos rendőrnő, Ysanne Andropath is, nagyon kell vigyáznunk főhősünkre, hogy ne bolonduljon bele a rendkívül vonzó közegbe. Mindkét karakterünket is irányíthatjuk külön-külön a játékban, de valószínűleg szükségünk is lesz rá, mivel a100 különböző helyszín igencsak próbára fogja tenni tudásunkat. Nagyon sokban fog hasonlítani a játék Jack első kalandjára, azonban abban biztosan el fog térni, hogy teljesen új intelligens irányítást kapott a játék.

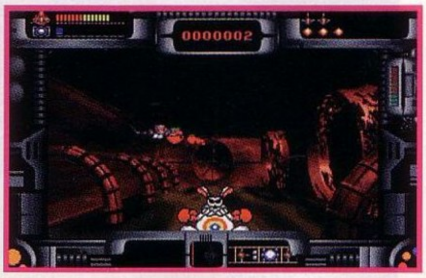
Valószínűleg egyébként mire ezeket a sorokat olvassátok, már megjelent a játék CD-ROM-on, mivel a cég január végi megjelenést jósol. Érdeklődéssel várjuk a programot, reméljük jó szórakozást fog nyújtani.



NOVASTORM

Játszottatok a Novastrom-mal? Találkoztatok a titkos pályával?? Neeeem? Nem is csoda, hisz az alkotásban elfáradt programozók és grafikusok igencsak elrejtették a Novastrom titkos pályáját, mely Sewers, Rabbits and Tomatos névre hallgat. A pályán mindenfajta nyulak, paradicsomok és egyebek fordulnak elő, mely nem azt bizonyítja, hogy milyen jól illeszkednek ezek a dolgok egy űr-lövöldözős játékba, hanem inkább azt, hogy mennyire el tudnak fáradni a készítők egy ilyen alkotásban.

Mindenkinek érdemes megnézni a titkos pályát, nagyon jól lehet rajta szórakozni. A jelszó amit be kell pötyögnünk mindössze ennyi: TOMATOES. Jó szórakozást.



TANK COMMANDER

Március magasságában egy új szimulátor jelenik meg a Domark kiadásában. A játékban egy tank parancsnokai lehetünk, így kell átvészelnünk 40 masszív küldetést.

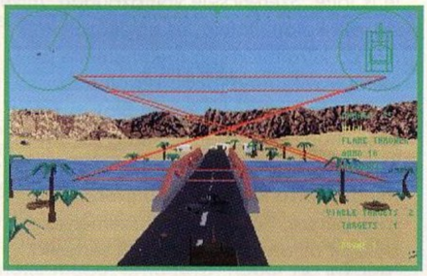
A játék természetesen texture-mapped technológiával készül, és rengeteg típusú terepen küzdhetünk az ellenség ellen – sivatag, tundra, város, erdő terep, stb.

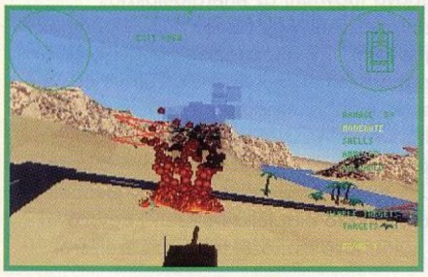
Érdekessége lesz a készülődő programnak az, hogy igen sok nézetből kísérhetjük majd figyelemmel az eseményeket, olyanokból is, melyek eddig nem igazán fordultak elő ilyen jellegű játékokban.

Ha kedvünk támad egy kis hálózatos játékra, akkor ez sem akadály, mert 16 játékos is játszhat egyidejűleg a játékkal, network kapcsolaton keresztül. A cégdigitalizált hanghatásokat és élethű effekteket ígér a téma szerelmeseinek.

Reméljük mindebben nem fogunk csalódni. A látványt valószínűleg nagyon jól ki fogja egészíteni az FMV rész is, hiába a játék csak CD-ROM-on fog megjelenni. Természetesen több tank típus is a rendelkezésünkre fog állni a játékban, mindenki a kedvére valót választhatja majd ki közülük.

Befejezésként még annyit elárulnánk, hogy a cég gondolt a kisebb teljesítményű gépekre, így külön opciók állnak a rendelkezésre a konfigurálásnál.





Igen, megérkezett!! Nem csalás, nem ámítás, a Wing Commander 3 dobozát tartom a kezemben. Rengetegen vagyunk, akik nagyon vártuk már ezt a pillanatot, s elöljáróban annyit elárulhatok, hogy bizony igazi remekművel van dolgunk. No de ne vágjunk a dolgok közepébe, a részletes értékelést majd a cikk végén olvashatjátok. Most a forgatókönyv szerint egy játékismertetőnek kéne következnie (műszerfal, irányítás, hajótípusok stb.), de úgy döntöttem, annyi ilyet olvashattatok már a közelmúltban, hogy ettől most eltekintek.

Elég, ha megemlítem Echo barátom múlthavi „WC Academy" cikkét, vagy akár hivatkozhatnék a „Privateer"-re is, hiszen az irányítás mindkét esetben majdnem teljesen megegyezik a WC3-éval. Egy-két újdonságot azért beleraktak a programba Chris Roberts-ék, de ezek többnyire az X-Wing-ből vagy a Tie Fighter-ből lettek kilopva (úgymint az energiaelosztás szabályozása vagy a sebesség célponthoz igazítása), így valószínűleg mindenki számára ismerősek lesznek. Félreértés ne essék, előbbi mondatommal nem bántani akartam a WC3-at, hiszen ezektől az opcióktól csak még színesebb lett a játék. (Úgy tűnik, standardizálódik egy jövőbeli harci űrhajó alapfelszerelése...) Egyszóval a különböző eszközökről és a kezelésről most nem lesz szó, annál inkább az előzményekről és a szereplőkről. Úgy gondoltam, azok számára sem árt egy kis emlékeztető, kik amúgy nagy Wing Commander fanok. (Csak miheztartás végett: a játékban Christopher Blair ezredest (Mark Hamill) irányítjuk.) Hát akkor lássuk.

A RÉGI ISMERŐSÖK

Jeannette Devereaux ezredes egy büszke, okos, remek képességekkel megáldott pilóta, és nem utolsó sorban egy gyönyörű ifjú hölgy (talán nem véletlenül 'Angel' – azaz angyal – a beceneve). Ő Blair barátnője, s kapcsolatuk az együtt töltött évek alatt igen szorosra fonódott. Jeannette megismerkedésükkor a vadászpilóták parancsnoka volt a Concordia fedélzetén, egészen pontosan azon a poszton, amit most Blair lát el a TCS Victory-n. Rengeteg súrlódás és probléma után végül is egymásra találtak, s együtt is maradtak egészen mostanáig. Az elmúlt hetekben el kellett válniuk, mivel mindkettőjüket külön-külön titkos bevetésre küldték, így nem véletlen, hogy egyikőjük sem volt jelen a Concordia pusztulásánál. Blair visszatért a bevetésről, Angelről azonban egyelőre semmi hír...

Paladin (John Rhys-Davis) az „SO", azaz a „Special Operations" csoport egyik vezetője. Ő és Blair nagyon közeli barátok szinte találkozásuk első perce óta. Paladin egyike volt azon kevés pilótáknak, kik elfogadták, hogy Blair nem felelős a Tiger's Claw pusztulásáért, s ezért soha nem is vetették a híres hajó elvesztését a szemére. Sokat repültek együtt a legkülönbözőbb bevetésekben, s mostanra már igen jól kiismerték egymást. Paladin gyakran „kölcsönkérte" Blair-t a Concordiáról néhány rázósabb küldetésre, mint olyan pilótát, akire gond nélkül rá meri bízni az életét. Így történt ez a legutóbbi kis „kiruccanásuk" alkalmával is, s egyikük se gondolta, hogy mikor visszatérnek, a TCS Concordia már nem létezik többé...

Geoffrey Tolwyn admirális (Malcolm McDowell) a Földi Konföderáció főparancsnoka. Zseniális stratéga, de semmiképpen sem egy könnyű ember. Igazából sohasem tudta megbocsátani Blair-nek a Tiger's Claw elvesztését, noha idővel bebizonyosodott a Kilrathi álcázó berendezés létezése, mely felmentette hősünket a vádak alól. Kapcsolatuk nem nevezhető rózsásnak, minden bizonnyal ennek köszönhető az is, hogy Blair-t a TCS Victory-ra helyezték...

Thrakhat herceg a kilrathi flotta főparancsnoka, az uralkodó család rangidős tagja, a második „ember" a Császár után. Több ízben került közvetlen összetűzésbe Blair-rel, hősünk egyszer még le is lőtte. Szerencséje volt azonban, mivel sikerült katapultálnia, és egy közelben cirkáló kilrathi őrhajó megmentette az életét. Azóta még jobban gyűlöli az embereket, különösképpen Blair-t! Titkos célja, hogy császár lehessen a Kilrath-on, és hogy az emberiséget egyszer s mindenkorra kitörölje az univerzumból. No meg persze, hogy Blair-en személyes bosszút álljon az elszenvedett sértésért...

A TCS VICTORY SZEMÉLYZETE

William Eisen (Jason Bernard) kapitány a TCS Victory parancsnoka. Pályafutását is ezen a hajón kezdte mint navigációs tiszt, és amennyiben a Victory kibírja, valószínűleg innen is fog nyugdíjba menni. Nagyon csökönyös ember, de a kemény külső mögött valójában meleg szív dobog. Szinte rajongásig szereti hajóját, és ezt egyaránt elvárja minden beosztottjától is. Mindenkiből a maximumot próbálja kihúzni, de azt is értékeli, ha valaki jól teljesít. Egyszóval Eisen remek parancsnok!!

Rollins zászlós Eisen nem hivatalos szárnysegédjeként is tevékenykedik a Victory-n, habár elsődleges feladata mindenképpen a kommunikációs tiszti feladatok ellátása. Mint az egyik legjobban informált személy a hajón (posztjából adódóan), hajlamos a rémhírkeltésre. Többnyire elég negatívan közelíti meg a dolgokat, de ez betudható a fiatalos hévnek és mindenekfelett a tapasztalatlanságnak. Mindemellett rendes srác, csak néha egy kicsit helyre kell tenni...

Rachel (Ginger Lynn Allen) a Victory egyik nagyon tehetséges szerelője. A szőke szépség a vadászgépek specialistája, többek között Blair gépéért is ő a felelős. Szereti a munkáját, különösen a technikai újdonságok tudják lázba hozni (na meg persze azért más is...). Szereti a kalandot és azokat az embereket, akik szeretik a kalandot. Alapvetően barátkozó típus, de ha valakinek sikerült elásnia magát nála, akkor onnan már nem nagyon van visszaút...

A PILÓTÁK

Todd „Maniac" Marshall (Thomas F. Wilson), a kemény legény a társaságban. Blair először a Concordia fedélzetén találkozott vele, akkoriban még csak egy repülő hadnagyocska volt. Időközben azért kinőtte magát őrnaggyá, habár ezt inkább a tapasztalatának és hőstetteinek köszönheti, mintsem rátermettségének. Öntelt és nagyképű ficsúr, de kétség kívül remekül repül!! Persze lehet, hogy csak iszonyú mázlija van, hiszen többnyire olyan őrültségeket csinál a hajójával, hogy más a puszta gondolattól is elfehéredik. Félelmetesen gyors a keze, a nagyobb hajókat kifejezetten élvezi elpusztítani (persze azért a Kilrathi vadászokat is). Arra ne is számítsunk, hogy az űrben a parancsainkat teljesíteni fogja, neki a rang pusztán csak formaság. Ennek ellenére néha jól jön a jókedv, mely állandóan sugárzik belőle, még akkor is, mikor már alig működik valami a hajóján. Felelőtlensége és megbízhatatlansága ellenére mégis ő a legjobb pilóta a Victory-n, így a rázósabb küldetésekben nagy segítség lehet a jelenléte!!

Ralgh Nar Hhallas, azaz Hobbes Blair régi jó barátja. Akkoriban állt át az emberekhez, mikor hősünk a Concordiára került. Az általa szolgáltatott információk alapján sikerült egy jelentős Kilrathi offenzívát megelőznie a földi seregeknek, így Hobbes hamar bizonyította lojalitását az emberi fajhoz. Sokan ennek ellenére megkérdőjelezik megbízhatóságát, mondván „aki elárulta saját fajtáját, az miért ne árulna el minket is". Pedig ő egyszerűen csak nem tudott azonosulni a Kilrathi faj pusztító vágyával és vérszomjasságával, ezért döntött úgy, hogy egy „humánusabb" megoldást keres. Egykori otthonában, a Kilrath-on az uralkodó klán tagja volt, így „szép" jövő állt volna előtte. Ő mégis inkább a megaláztatást vállalta. Most ezredesi rangban van, habár ez a cím inkább formális jellegű, hiszen nagyon kevesen vannak, kik elfogadják parancsait. Mint pilóta, a Concordián többet mutatott a harcmezőn, a TCS Victory-n csak a középmezőnyt képviseli, különösebb extrák nélkül. Azért néha érdemes vele repülni, már csak a változatosság kedvéért is...

Robin „Flint" Peters hadnagy az egyetlen a pilóták közül, kinek a szülőbolygója a Föld. Apja egykoron híres pilóta volt, mostanra sajnos csak egy íróasztal maradt neki. A hosszú barna hajú lány valószínűleg még nagyobb karriert fog befutni mint lassan elfeledett apja, hiszen nem csak hogy gyönyörű, de vadászpilótának sem utolsó. Helyesebben fogalmazva közel olyan jó, mint Maniac, csak éppen ő végrehajtja a kapott utasításokat. Kicsit forrófejű, de ez még megbocsátható. Nagyon büszke rá, hogy Blair parancsnoksága alatt harcolhat...

Mitchel „Vaquero" Lopez hadnagy békésen teszi a dolgát, azaz harcol a Kilrathi-k ellen. Jó katona, habár nem túlságosan tapasztalt. Átlagos pilótának mondható, bár helyenként képes meglepő teljesítményekre. Mindene a zene, a háború után egy zenés kisvendéglőt akar nyitni valamelyik kereskedőbolygón. Persze addig még meg kell élnie a háború végét...

Winston „Vagabond" Chang hadnagy a kártya nagymestere. A Victory-n nem nagyon talál igazi ellenfelet magának, így ha játszik, többnyire nyer. A probléma csak az, hogy ezzel mindenki tisztában van, így kevesen teszik kockára kevéske zsoldjuk utolsó maradékait egy kétes kimenetelű kártyapartiban, ahol is az ellenfél egy kártyazseni. A magánéletéről nem lehet sokat tudni, azonnal bezárkózik ha valaki elkezd bizonyos kérdéseket feszegetni. Valamit rejteget magában, de hogy pontosan mit, azt eddig még senkinek sem sikerült kideríteni. Mint pilóta, az átlagosnál jobbnak mondható, habár többnyire elég rezignáltan végzi a dolgát. Kesernyés mosolya sokmindenről árulkodik, csak vidámságról nem. Mint egy olyan emberé, kinek már minden mindegy...

Laurel „Cobra" Buckley hadnagy az egyetlen pilóta, ki nem az Akadémiáról érkezett. Sokan meg is kérdőjelezték rátermettségét, ő azonban a Victory-ra kerülése után hamar bizonyított. Nagyon büszke rá, hogy itt szolgálhat, a hajót igazán otthonának érzi. Szinte fanatikus gyűlölettel viseltetik a Kilrathi-k iránt, mivel egész családjának kiirtása az ő lelkükön szárad. Ez a gyűlölet vonatkozik Hobbesra is, ami a konfliktusok egyik fő forrása a TCS Victory-n. A rendkívül indulatos és hirtelenharagú hölgy az űrben egy kiegyensúlyozott és precíz pilótává válik, ami a tehetséggel párosulva megbízható társat eredményez. Már amennyiben nem Hobbes a kötelékparancsnok...

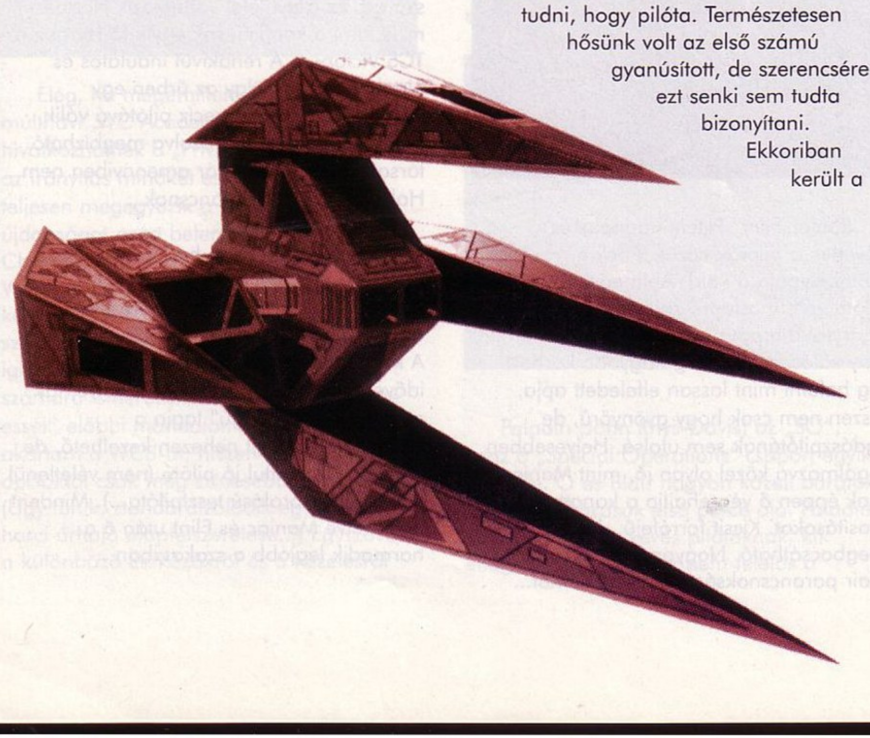
Jace „Flash" Dillon hadnagy mint az Excalibur tesztpilótája került a Victory fedélzetére, s kisebb nézeteltérések után ott is maradt (sajnos az Excalibur nélkül). A kezdetben igencsak beképzelt Flash idővel megtanulta, hogy hol a helye, így most már „teljes jogú" tagja a társaságnak. Kicsit nehezen kezelhető, de valóban átkozottul jó pilóta (nem véletlenül volt 2-es besorolású tesztpilóta...). Mindent összevetve Maniac és Flint után ő a harmadik legjobb a szakaszban...

EGY KIS TÖRTÉNELEM

Nem áll szándékomban a háború teljes történetét leírni, mindössze néhány apróbb momentumot szeretnék feleleveníteni Blair eddigi életéből azoknak, kik nem játszottak a Wing Commander eposz előző részeivel. Hősünk tehát pályafutását a híres Tiger's Claw-n kezdte mint egyszerű mezei pilóta. A „Claw" akkoriban rengeteg legendás bevetésen vett részt – többek között a Repleetah-ért és a Goddard kolónia megmentéséért folytatott küzdelmekben –, melyekből Blair is jócskán kivette a részét. A Tiger's Claw-n találkozott először Paladinnel is, aki úgyszintén pilóta volt, habár jóval tapasztaltabb mint hősünk. A harcok ez idő tájt elsősorban az Enigma szektorért folytak, mely stratégiai fontosságú „ugróhelyei" miatt mindkét fél számára egyformán létfontosságú volt. A világűr furcsa játéka folytán a Föld mindössze egyetlen ugrásnyira volt innen, s ugyancsak a közelben volt a K'Tithrak Mang, a Kilrathi-k előretolt főhadiszállása is. Blair időközben egyre feljebb tornászta magát a ranglétrán, s idővel ő lett az egyik legjobb pilóta a hajón. Az ő parancsnoksága alá tartozott a különleges egység is, mely rengeteg borsot tört a Kilrathi-k orra alá. A Wing Commander 1 azzal a bíztató képsorral zárult, hogy a Tiger's Claw a K'Tithrak Mang elleni végső csapáshoz készülődik...

...Sajnos azonban abból az ominózus csapásból nem lett semmi, mivel a hajót láthatatlan bombázók – a Kilrathi-k titkos szuperfegyverei – megtámadták és megsemmisítették. A sors fintora folytán éppen Blair volt őrjáraton, így az ő feladata lett volna a Tiger's Claw biztonságának garantálása. A hajó elpusztult, s vele együtt egy szépen induló karrier is derékba törni látszott. Senki sem hitte el hősünknek a „láthatatlan vadászok"-ról szóló „meséjét" – legkevésbé Tolwyn admirális – így a lefokozás után egy félreeső határállomásra

helyezték át. Több mint két évet töltött el ott mint őrjáratvezető, egy olyan szektorban, ahol 'még a Kilrathi sem jár'. Aztán mintegy varázsütésre hirtelen minden megváltozott, s az egyik őrjárat közben – miután társával közösen elintéztek 5 Dralthi-t – segélykérő jeleket fogtak. A forrás a TCS Concordia volt, mely éppen Kilrathi támadás alatt állt, de mivel találatot kapott, nem tudta kinyitni a hangárajtókat, azaz felbocsátani saját vadászait. Blair és társa újabb 7 kilrathi vadászt küldött a másvilágra, és ezzel megmentették a hordozót. (A történet teljességéhez az is hozzátartozik, hogy hazatértükben még saját bázisukat is meg kellett védeniük!!) A Concordia pilótáinak parancsnoka (Devereaux ezredes) felfigyelt a bátorság és tehetség eme két „mintapéldányára", és személyesen kérelmezte Blair és társa, Spirit Concordiára történő áthelyezését. Tolwyn admirális habár szívta a fogát, végül is belement az „átigazolásba". Így került Blair ismét egy anyahajóra, habár kezdetben nagyon sok piszkálódást kellett kiállnia társaitól. Alig volt ember a hajón, ki ne hallott volna a Tiger's Claw pusztulásának körülményeiről, s még kevesebb, ki elfogadta volna a „láthatatlan vadászok"-ról szóló történetet. Bizonyítania kellett igazát, és ez nem volt könnyű feladat. Több ízben is újra összeakadt a láthatatlan gépekkel, de a fekete doboznak egyszer sem sikerült rögzítenie a létezésüket. A Concordián eközben egyre nyilvánvalóbbá vált, hogy egy áruló is van a fedélzeten, kiről mindössze azt lehetett tudni, hogy pilóta. Természetesen hősünk volt az első számú gyanúsított, de szerencsére ezt senki sem tudta bizonyítani. Ekkoriban került a hajóra Hobbes is, Maniac pedig alig volt több pelyhedző állú ifjoncnál. Blair kapcsolata Devereaoux ezredessel egyre szorosabbá vált, s végül rengeteg kaland, intrika, dráma és mindenek felett csata után az áruló kiléte is napvilágra került. (Igaz akkor még elmenekült, de ez csak átmeneti probléma volt). A WC2 záró képsoraiban a TCS Concordia rendíthetetlenül nyomult előre Kilrath, a Kilrathi-k főbolygója felé...



A Special Operations 1-ben az áruló Jazz felkutatása és elpusztítása volt a cél, a SO2-ben pedig a háborún nyerészkedő kalózok megfékezése. Szép lassan Blair visszanyerte régi renoméját, a láthatatlan vadászok felfedezése után pedig őrnagyi rangját is visszakapta. Idővel ezredessé léptették elő, s egészen mostanáig a Concordián szolgált. A helyzet azonban 40 év – a háború kitörése – óta talán most a legsúlyosabb. A TCS Concordia elvesztése lehet, hogy az utolsó nagy hibája volt az emberiségnek...

Persze, hogy mennyire nagy az a hiba, az sokban tőlünk is függ, hiszen a teljesítményünk nagyban befolyásolja az események alakulását. A történet egyénenként változó, de egy dolgot azért irányadónak elárulok. A játék a negyedik CD-n tárolja a különböző befejező képsorokat és küldetéseket függetlenül a végkifejlettől. Azaz más szóval teljesen mindegy, hogy bénák vagyunk, vagy profik, előbb utóbb a négyes CD-re kerülünk (persze más befejezéssel). Amit ezzel mondani akartam az az, hogy lehetőség szerint úgy játszunk, hogy a program minél később kérje be az utolsó CD-t, mivel az többnyire már a véget jelenti!! (Ismerek olyat, kinek a hetedik küldetés után (50-ből) sikerült a 4. CD-re kerülnie!! Ne kérdezzétek, hogy hogy csinálta, mert fogalmam sincs!!)

Végezetül szeretnék néhány megdöbbentő technikai adattal szolgálni, no meg a szokásos értékeléssel. Tehát a program a híresztelésekkel ellentétben nem három, hanem négy CD-n jelent meg. Összesen három órányi filmfelvétel került a CD-kre, melyből a játékos mindig másfél órányit lát egy végigjátszás alatt. Hogy milyen másfél órát, az már teljes mértékben az adott pilóta képességeitől, rátermettségétől, bátorságától, ízlésétől és nem kis mértékben szerencséjétől függ. Mint már azt korábban is írtam, a program előállítási költségei 4 millió dollárra rúgtak, ami megdöntött minden eddigi rekordot. A kérdésre, miszerint „Nem volt ez egy kicsit sok??" a válasz egyértelmű volt: Már az előrendelésekből megtérült a játék. Ha lesz WC4, akkor annak a költségvetése 10 és 15 millió dollár között lesz. Erre persze még egy kicsit várnunk kell, már ha egyáltalán lesz ilyen. A tendencia azonban mindenképpen megdöbbentő. A WC3 több mint 50 küldetést tartalmaz, persze hogy pontosan mennyit, az mindig pilótafüggő. Ideális

esetben negyvenegynéhány sikeres bevetés szükségeltetik a győzelemhez.

És most lássuk az értékelést. Amikor megláttam a bevezető animációkat, majdnem elsírtam magam a gyönyörűségtől (nem vicc!!!!!!). Lehet, hogy én vagyok nagyon elfogult a WC sorozattal szemben, de ilyen csodálatos intrót én még soha életemben nem láttam számítógépen. Sokszor láttam persze már olyat, hogy az egyik fejlesztőre szakállt ragasztottak, botot adtak a kezébe, bedigizték és ő lett a nagy mágus. Olyannal is jócskán találkoztam már, hogy a bedigizett szereplőket egy külön megalkotott háttér elé rakták be elég

gyatra technikával. Az ilyen játékok többnyire a hetvenes évek végén készült „Pirx pilóta kalandjai" című nagysikerű magyar sorozatot juttatják az eszembe. De ilyet, mint a WC3 animjai még soha nem pipáltam. Ez egy kész film. Végre nem tizedrangú ismeretlen színészek (vagy esetleg beöltöztetett fejlesztők) alakítják a szereplőket, hanem ismert, pontosabban elismert színészek. Ha nem lenne mögötte a játék, az animációkat egymás után vágva akár mozifilmként is el lehetne adni a programot!! Grafikailag tökéletes az egész (eltekintve a helyenként valószínűleg a tömörítéstől szemcsés jelenetektől), de ami a legfontosabb, a színészek végre játszanak. A hangulat tökéletes, a beleéléssel senkinek sem lesz problémája. Egyszóval a körítés szuper, de azért, hogy ne legyen minden olyan szép, nézzük magát a játékot. Az elinduláshoz 7Mb XMS szükségeltetik, de az optimális futáshoz 15 (!) Mb memóriát javasolnak a fejlesztők. Ez már magában nagy mennyiségű töltögetést feltételez, de mégsem annyit, mint amennyit valójában tölt a program. Helyenként Spectrumos időket idéz a játék, mivel egy küldetés betöltése 8Mb-os gépen (256Kb cache-t még elbír a program) kb. 1.5-2 perc. Szerencsére a játékhoz mellékelt manual elég hosszú és érdekes ahhoz, hogy a holtidőkben kellemes elfoglaltságot biztosítson, aki pedig nem tud angolul, annak mindenképpen érdemes valami egyéb olvasnivaló után néznie Wing Commanderezés előtt. Hogy miért ez a nagy töltögetés az is kiderült szép lassan, ugyanis a program csinál magának egy 20Mb-os swapfile-t a winyón. Fogalmam sincs, hogy mire kell az neki, de persze az is lehet, hogy ez csak a 8Mb-nyi memóriával rendelkező géptulajdonosok problémája. Egy biztos azonban, hogy a WC2 gond nélkül elment 2Mb-os gépeken sőt, még egy kis cache-t is lehetett adni neki...

Maga az akciórész grafikája egyébként nagyon szép, habár igazi minőségi javulást csak az SVGA jelent. Azt pedig sajnos csak az „erőmű tulajdonosok" élvezhetik igazán, és ezzel el is érkeztünk a másik kritikus ponthoz, azaz a sebességhez. Az install teszt kedvenc DX2 66-os procimat már csak mint „moderate CPU", azaz mérsékelt teljesítményű processzort ismerte fel, szerencsére a lokál buszos videokártyával (ARC Logic) már nem volt problémája. Sajnos azonban videokártya ide vagy oda, a játék ebben a felállásban igencsak darabos. Persze azért nem kell elkenődni, bőven élvezhető még így is, csak amikor nagyobb hajók közelében repkedünk, esetleg egy aszteroidamezőben, akkor ne nagyon számítsunk arra, hogy a sebesség mámora túlzottan magával ragadna. Akiknek azonban nem 50-es, vagy esetleg jobb processzorra van, az jobb ha nem is fájdítja a szívét vele, mivel a hatás lassabb gépen valami olyasmi lesz, mint annó a Strike Commander 386-oson...

Én személy szerint szerencsétlen 66-osomat felhúztam 80Mhz-re, és így nem is maradt el a kívánt hatás. Ez azonban csak a „bátraké a szerencse" alapon működik, így ezt csak az próbálja meg, aki meri vállalni a kockázatot...

Ja, és még valami. Nehézségi szint állítási lehetőség, esetleg ínyenceknek sérthetetlenség. De erről már úgyis tudjátok a véleményem...

Mindent egybevéve ez egy félelmetesen jó játék. Azért, mert 66Mhz-es gépeken nem fut úgy mint egy álom, még nem szabad lehúzni, hiszen inkább előre kell tekinteni, mint hátra. Tény és való, hogy mostanában a nagy szoftverforgalmazók nagyon elragadtatták magukat – és ebben az Origin igencsak az élen jár –, de sajnos a felmérések szerint Amerikában az átlagos felhasználónak DX2 66Mhz-es gépe van. Az Origin pedig már 1990-ben megmondta, hogy mindig az aktuális topmodellre fogja fejleszteni a játékait. Ebbe bele kell törődnünk, és bízni kell benne, hogy előbb utóbb nekünk is lesz Pentiumunk! Az mindenesetre biztos, hogy az animációk olyan szépek, hogy akár egy lassabb gépen is érdemes végigküzdeni a játékot!! Aztán ha majd lesz egy jobb processzorunk, akkor megint!! Meg megint...

Del

ORIGIN

- Sokat töltöget és azt is lassan.

+ Fergeteges animációk, csodálatos grafika, félelmetes hangulat, remek story.

MS DOS 5.0
486DX50
8 MB RAM
SVGA
20 MB HD
SB, AWE32, GUS., G.MIDI, ROLAND LAPC-I/MT32

98%

BATTLE BUGS

Nagyon sokfajta stratégiai játék látott már napvilágot ez idáig, azonban úgy érzem, hogy ismét egy olyan program került a kezem ügyébe, ami megint valami újat, egy kicsit mást hoz a szürke hétköznapok közé.

A Battle Bugs nem egy nagyon bonyolult program, mint később látni fogjuk, a nehezebb pályákon inkább a mennyiségi növekedésben mérhető fejlődés. Mindezek ellenére nagyon poénos a játék, és ötleteihez igazából csak gratulálni lehet a Sierra csapatának. Csapjunk tehát a lovak (oh, bocsánat bogarak) közé, lássuk hogyan is csatázhatunk a soklábú barátainkkal.

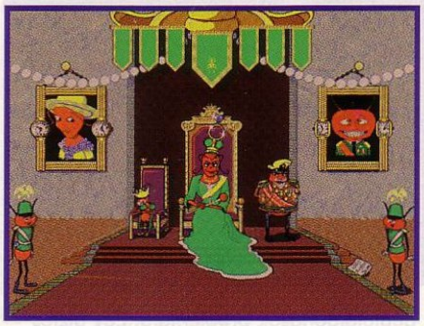
★ ★ ★

Első ismerkedésünket az ún. Enlistment Screen-en kezdjük. Alaplépésként nevet adhatunk kedvelt bogár generálisunknak (ENLIST), vagy éppen kivonhatjuk a forgalomból, ha már nincs szükség rá (RETIRE). Itt állíthatjuk be, hogy egyedül (GENERAL vs COMPUTER) vagy párosan óhajtunk játszani a játékkal (GENERAL vs GENERAL). Néhány különbség előfordul a két üzemmód között, melyeket a későbbiekben részletezek majd.

Ha sikerült kiválasztanunk a generálisunkat, akkor a Campign Screen-re kerülünk, ahol ismét több lehetőségünk adódik.

A különbséget már itt is észrevehetjük a kétféle üzemmód között, ugyanis a géppel játszva sorban oldhatjuk meg a küldetéseket, míg ketten játszva szabadon választhatunk a felkínált pályákból. Egyébként nagy könnyebbség az, hogy a gép ellen küzdve nem kell feltétlenül megnyernünk a pályát a továbbjutáshoz, bizonyos számú sikertelen kísérletezés után a gép felajánlja az előrehaladás lehetőségét.

Természetesen ezzel kapcsolatban megoszlanak a vélemények, én azt mondom, hogy aki akarja az kihasználja, aki pedig gerincesebb, az nem. Egyébként pedig kedvenc csatáinkhoz bármikor visszatérhetünk, attól függetlenül, hogy megnyertük-e vagy nem.



Visszatérve a kis eszmefuttatásból a következőket tehetjük meg a képernyőn: Új hadműveleteket kezdhetünk el (BEGIN CAMPAIGN), vagy éppen folytathatunk egy már elkezdettet (CONTINUE CAMPAIGN).

A RESUME SAVED CAMPAIGN opcióval a direktben elmentett állások közül választhatunk (egyébként a program minden sikeres csata után automatikusan ment, így erre csak akkor van szükségünk, ha egy nagyon jellemző játékállást kell kimentenünk, vagy éppen csata közben kell abbahagynunk a játékot).

Az, hogy éppen melyik küldetés során akarunk harcolni, a Choose Battle feliratú táblánál választhatjuk ki, a már sikeresen teljesített küldetések feketével, míg a sikertelenek pirossal vannak jelezve. Mint az minden háborúban szokás, itt is kaphatunk sokféle – dekorációt szolgáló – kitüntetéseket. Az érdemrendeket személyesen Queen Elizabug adja át a megfelelő ceremónia kíséretében, a végén már tényleg úgy nézünk ki, mint egy karácsonyfa.

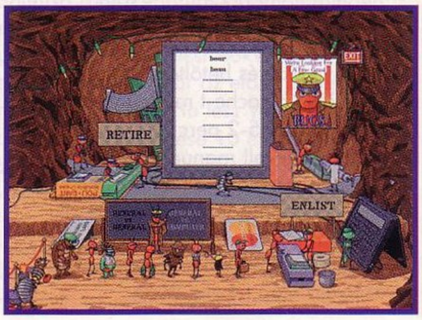
Ha sikeresen kiválasztottuk a küldetést, akkor máris az eligazító szobában találjuk magunkat, ahol épp az ügyeletes tiszt magyarázza el megfelelő technikai háttérrel támogatva a feladatot. Nagyon sokfajta feladatot kaphatunk itt, de ezek általában két fő feladatkör köré csoportosíthatók.

Az egyik típusú feladatban valamilyen élelmiszer megvédése, elfoglalása a dolgunk. Ilyenkor a kajákon lévő kis zászlócskák adnak felvilágosítást, hogy milyen fennhatóság alá tartozik az adott élelmiszer. Ha olyan jellegű a feladat, hogy el kell foglalnunk egy kaját, a gép akkor tekinti teljesítettnek a feladatot, ha a kis zászlócska teljesen felkúszott a zászlórúdra, persze ez alól kivétel, ha közben elvérzett az összes ellenséges egység. Mint bizonyára már sejtettétek, ez a másik fajta küldetés, amikor is a cél szimplán az, hogy lenyomjuk az összes ellenséges bogarat. Ha valamilyen extra feladatot is teljesítenünk kell, akkor természetesen azt is itt tudhatjuk meg.

Ha sikerült túllépnünk a feladat ismertetésén, akkor máris a küzdőtéren találhatjuk magunkat, ami két fő részre van osztva. A felső rész a tényleges terep, míg az alsó csíkon olyan hasznos dolgokat találhatunk, melyek segítenek majd a nagy csaták közben. Lássuk most sorban ezeket, nem árt, ha alaposan megismerjük a hasznos kütyüket, mert igencsak szükségünk lesz rájuk játék közben.

Command TV – egy multifunkcionális kijelző. Az első csatornán (CH 1) egy átfogó térképet láthatunk a játéktérről, mely nem árt, ugyanis általában nem láthatjuk egyszerre a teljes játékteret. A villogó zöld pontok a saját egységeinket, míg a pirosak az ellenségeseket jelzik.

A második csatornán az éppen aktuális egységünkről láthatunk egy kis infot, ami érdekes az az, hogy milyen sebességgel képes mozogni a bug a földön, illetve a levegőben. Nem árt, ha ezt figyeljük, ugyanis nem mindegy néha a pályákon, hogy milyen sorrendben indítjuk el bogarainkat. Egyénként, ha nincs aktuális bogár, akkor a helyi adók műsorát láthatjuk a képernyőn, csak úgy mint a négyes csatornán.



A harmadik csatornán különböző mentési, újrakezdési eligazító táblákat találhatunk, használatuk úgy hiszem nem okoz különösebb nehézséget senkinek.

Az utolsó csatorna az ötödik, ami egy szimpla help képernyő, ahol a később ismertetésre kerülő mozgatási és egyéb parancsok láthatók.

A következő hasznos tool egy óra, ami egy játékos üzemmódban a még rendelkezésre álló időnket mutatja, ami két játékos esetén is hasonló funkciót tölt be, azonban a stopperen értelemszerűen mindkét player idejét figyelemmel kísérhetjük.

A következő nagy egység a Status Display, mely több apróbb részből épül fel. A felső rész szintén a kijelölt bogár jellemzőit mutatja. Láthatjuk itt az életerejét (zöldvonal) és az energiáját (sárga vonal), mely kifejezetten a repülő és ugráló soklábúaknál érdekes, ugyanis ez mutatja meg, hogy mennyi ideig képes még ellátni az extra tevékenységet hű katonánk. Ha pirosra vált bármelyik sáv, akkor nemsokára nagy bajok lesznek az egységünkkel.

Két kis ikon található ezek alatt, az A betűs szám értelemszerűen a támadási értéket (ATTACK), míg a D a védekezésit (DEFENSE) jelenti.

Ha parancsnoki bogárról van szó, akkor 2 plusz pontot kapunk mindkét értékhez. Egy kis villa és kanál is elő szokott fordulni ezen a területen, ilyenkor a bogár körzetében valamilyen kaja található.

A Status Display alsó felében egy átfogó táblázatot láthatunk arról, hogy hány egységgel rendelkezünk (UNITS) mi (US) és az ellenség (THEM), valamint azt, hogy hány pontot sikerült eddig gyűjtenünk, és mennyire van szükség a csata megnyerésére.

A bal alsó sarok inkább a csicsább dolgokat szolgálja, ha éppen küzdelembe merült a bogarunk, akkor itt láthatjuk, hogy hogyan próbálkozik az ellenfélnél.

Található egy nagy alakú kerek ikon is a képernyőn, melyen egy bomba látható. Ezzel kijelezhetjük a programmal, hogy melyik bogárnál van valami extra fegyver. Ezekről majd később szólok pár szót részletesebben is.

Elérkeztünk végre a játékhoz is, nézzük meg, hogy mit is művelhetünk bogarainkkal.

Ha rákattintunk egy egységre, akkor alapesetben egy hatszögekből álló mintát kapunk, melyek a parancsokat szimbolizálják.

★ ★ ★

Lássuk most ezeket szép sorban:

Két nyíl – mint már említettem vannak olyan egységeink melyek nem csak a talajon tudnak közlekedni, hanem repülni, esetleg ugrálni is tudnak. Nos, ha a nyíl sárga, akkor éppen így tudunk mozogni a következő lehetőségek szerint, ha pedig piros, akkor a talajszintű haladást választottuk ki.

Nyíl X – egy konkrét helyre mozgathatjuk el így bogarunkat, azonban figyelembe kell vennünk, hogy a program automatikusan a legrövidebb megközelítési útvonalat jelöli ki, azonban ez nagy valószínűséggel az akadályok felé vezet. Csak akkor célszerű alkalmazni a parancsot, ha rövid távra jelöljük ki a célt, vagy akadályok nélküli a terep, vagy éppenséggel holt mindegy, hogy mikor ér oda az egységünk (persze nem kell mondanom, hogy ilyen igen ritkán szokott előfordulni). A repülő egységeknél is nagyon veszélyes, ha rábízzuk magunkat a programra, ugyanis általában illően sáfárkodni kell a rendelkezésünkre álló energiával, ez pedig nem nagyon érdekli a gépet.

Nyíl bogár – nagyon hasznos parancs, mint már gondolom kitaláltátok, egy adott bogár felé kormányozza a kijelölt egységet. Saját, vagy éppen ellenséges bogár felé is navigálhatunk, így igencsak megsokszorozódnak a lehetőségeink. Alapvetően természetesen az idegen bogarak felé kanyarodásra használjuk az ikont, azonban speciális lehetőségek is vannak. Az egyik ilyen lehetőség az, hogy ily módon gyűjtsük össze a csapatunkat, vagy éppenséggel lusták vagyunk megadni az összes bogárnak, hogy hova menjen, elég csak az egyiket elindítanunk, a többit pedig group üzemmódban elindítani a mászkáló kollega felé.

Léteznek speciális bogarak is, melyek kifejezetten kedvelik, ha oda irányítunk valakit, ugyanis fel tudnak venni más bogarakat szállítmányozás céljából. Ilyen bogár egyébként a Moth és a Water Boatman, mely a Rhino Beetle és természetesen más transzport bogár kivételével bármit, akarom mondani bárkit szállíthat, sajnos csak egyesével.

Folyamatos nyilak – ha nem vagyunk megelégedve a gép által javasolt útvonallal, akkor íme itt a lehetőség, hogy mi vegyük kézbe az irányítást.

A fenti menüpont által meghatározott mozgástérben irányíthatjuk bogarunkat, hogy merre is vegye az irányt. Ha olyan egységet akarunk irányítani, mely több fajta mozgást is végezhet, akkor a bal egérgomb segítségével válthatunk át a másik üzemmódra, azonban csak egyszer. A jobb oldali egérgomb segítségével rakhatjuk le az ugrópontokat, melyeket sárga lefelé mutató nyilak szimbolizálnak. (Nekem sohasem sikerült rendesen leraknom ezeket a pontokat, tönkre nyomtam az egér jobb fülét, persze lehet, hogy azért, mert az egér megijedt a bogaraktól.) Ha a talajon jelöljük ki az irányt, akkor sokkal egyszerűbb a dolog ha folyamatosan mozgatjuk a kurzort, akkor a megjelenő nyilak szimbolizálják, hogy merre fog kavarni a bogár. Persze az akadályokon nem halad át, de nem árt ha odafigyelünk az útvonal meghatározásánál.

Kocsi – a már említett transporter bogarak e parancs hatására egyszerűen kiteszik az út szélére az utasukat, innentől már mi gondoskodhatunk a mozgatásukról. (Viteldíjat nem kell fizetni.)

Övtáska – külön fejezetet lehet szentelni a bombázással és egyéb csalafintaságokkal foglalkozó fejezetnek, és lássunk csodát, meg is tesszük, mégpedig most.

★ ★ ★

Alapvetően hatféle dobálni való akad a programban. Lássuk őket sorban.

Az első a **bomba**, melyet bárhova eldobhatunk (persze a dobó bogár dobási hatósugarán belül, amelyet kis X-ek jeleznek) és nagy előnye az, hogy nem csak egy ellenségre fejti ki áldásos hatását, hanem minden a közelben található élőlényre. Általában 4 vagy 5 egységet sebez a bogarakon, kivéve a Pillbug-on, mely egyszerűen nem sebződik az ilyen jellegű támadásnál.

A következő eszköz a **Firecrackers**, mely egy dinamitrúd. Közepesen erős robbanóanyag, felhasználása hasonló mint a bombáé volt.

Az egyik legérdekesebb fegyver az a **sajtdarab**, melyet eldobva egy „illatosított" területet hozhatunk létre, melybe belelépve minden bogár szédelegni fog egy kicsit, és persze jelentősen lelassul a haladási

üteme. Sajnos a mi egységeinkre is hatással van a szer, így vigyázzunk arra, hogy hova pottyantjuk le.

Következő csodafegyverünk a **méreg**, mely általában a repülő és ugráló kis barátainkra nézve kellemetlen, mégpedig azért, mert leszívja az összes ilyen jellegű energiájukat. A szer egyedül a Cockroachra nem ártalmas.

Sima **sziklákat** is dobálhatunk az ellenségre, ugyan nem valami hatékony fegyver, mert egy sima Ant elpusztításához is kettő kell belőle, de hát ezt kell szeretni, szokták volt mondani. Egyébként ezt a fegyvert már csak bogár specifikusan lehet használni, kizárólag egy bogárra van hatással.

Utolsó fegyverünk a **rakéta**, mely kifejezetten a repülő jószágokra fejt ki kedvezőtlen hatást. Vigyázzunk arra, hogy a tereptárgyakban el szokott akadni a rakéta, de egyébként nagyon jól követi az ellenséges egység mozgását. Ezt a fegyvert is csak egy ellenségre irányíthatjuk rá.

Létezik még némi speciális módja a támadásnak, mégpedig az, hogy ha repülő egységünket szereli fel a gép bombával. Ilyenkor szintén egy bombázandó bug-ot kell kijelölnünk, ezután pedig meg kell határoznunk, hogy a támadó a kiindulási pontjára – ház –, vagy pedig egy más pontra repüljön az akció után.

★ ★ ★

Speciális eset még a Stink Bug által végrehajtott **„built-in"** bombázás is, mely igencsak sajtfüggő tevékenység.

STOP – a legegyszerűbb parancs, ilyenkor minden tevékenységet abbahagy az egység.

Célkereszt – megváltoztatja a harci rendszert. Az alapbeállítás az, hogy csak a specifikált bogarat támadja meg, míg át lehet állítani általános támadásra is, amikor mindenkit lerohan a katona.

Kör – egy igen érdekes opció, segítségével beállíthatjuk, hogy milyen területen legyenek érzékenyek az ellenség jelenlétére. Vannak előnyei és hátrányai annak, ha megnöveljük a területet – erre mindenki rá fog jönni nagyon hamar.

Egyébként nem muszály egyenként irányítanunk a bogarakat, megtehetjük ezt csoportosan is, hisz kijelölhetjük akár az összes bogarat is egyszerre. Általában az összes parancsot végre lehet ilyenkor hajtani, kivéve természetesen azokat amelyeket nem. Világos nem??

Gondolom hamar észre fogjátok venni, hogy minden bogár más és más terepviszonyok között szeret a legjobban tartózkodni. Alapvetően a vízben vagy más kiömlött trutyiban bugyburékoló bogarak nagyon lassúak tudnak lenni sík terepen, így akár még nagy kerülőkre is inkább küldjük el őket, mert így is jobban járunk mintha gyalogoltatnánk őket. Mivel 3D-ben vannak elképzelve és megvalósítva a pályák, így néha nagy előny, vagy éppen nagy hátrány lehet egy sütemény felhőkarcoló.

A sima talajok között is nagyon sok különbség lehet, az egyiken gyorsabban haladhatunk a másikon pedig csak cammog a sereg. Felsorolni szinte lehetetlen az összes tereptípust, nagyon hamar rá fogtok jönni, hogy melyiket érdemes favorizálni.

Mielőtt lassan befejezném az eredetileg két oldalasnak szánt Battle Bugs leírást, íme következzen néhány szó a 2 player-es üzemmódról.

Gyakorlatilag nem sokban különbözik ilyenkor a játék az előbbiektől, kivéve persze abban, hogy ilyenkor felváltva lépkednek a játékosok. A csata előtt a gyengébb játékost lehet segíteni avval, hogy megnöveljük a rendelkezésére álló időt, azonban ez nem éppen a legsportszerűbb dolog mint tudjuk, így úri bogarak között nem szokás.

★ ★ ★

Következzen most egy kis tipp csokor a játékhoz a teljesség igénye nélkül:

– Legalapvetőbb jó tanács az, hogy ne osszuk meg erőinket, ha lehetőségünk van rá, akkor minél több egységgel támadjuk az egyes bogarakat. Ha nem fér hozzá egy támadó bogár az ellenséghez (össze-vissza mászkál és nem támad, még ilyen irányú parancs után sem) akkor inkább vigyük egy ...ébb, majd ismét ...yítsuk rá.

– Arra vigyázzunk nagyon, hogy a ...D-s tereptárgyaknál ...k célpont kijelölésekor ...yon buta módon ...zelítik meg a ...garak, hatalmas ...ülőt is tehetnek míg ...ik a célt.

– Az ugráló ellenségre nem érdemes direktben ráirányítani senkit, várjuk meg, míg ráugrik valakinek a fejére és elkezd harcolni vele, ilyenkor már ráküldhetünk mindenkit.

– Ugye mindenki tudja, hogy ha egy ugráló vagy repülő bogár trónol a süti tetején, akkor azt nem lehet elfoglalni?? Nem??

– Nem árt tudni, hogy ha nem csinál semmit a bogár, magyarul egy helyben áll és vakargatja a ..., akkor az energiája szépen lassan kúszik felfelé.

– Nagyon hasznos találmány az, hogy meg lehet állítani az órát, ilyenkor kielemezhetjük az állást, és nyugodt körülmények között van lehetőségünk új parancsokat adni bátor katonáinknak.

– Nagyon vigyázzunk az extra fegyverekkel megáldott bogarakra, és persze ne pazaroljuk el hiába a fegyvereket, próbáljuk meg őket a leghatékonyabban kihasználni (bomba).

– Használjuk ki a transzporter bogarak előnyeit, néhány feladatot csak ily módon tudunk megoldani normálisan.

– Nem árt, ha a sajtot és a bombákat kombináljuk, ugyanis a szédelgő bogarakat egy kicsit könnyebb dobálni, mint amelyik hatalmas iramban rohan felénk.

– Lehetőleg a gyógyító bogár képességeit használjuk ki minél inkább, és még véletlenül se küldjük el harcolni.

– A rakétánál nagyon vigyázzunk arra, hogy általában a felszállás után rögtön elindítják ellenünk, így a leghatásosabb védekezési mód az, ha kevéssel utána le is szállunk, ilyenkor valószínűleg kisebb sérülésekkel megúszhatjuk az ügyet.

★ ★ ★

Lassan lassan véget ér a leírás, ideje volna valami véleményt is idefirkálni a játékról. Nem tudok igazán érzelmek nélkül beszélni a programról, hisz nagyon régóta várok rá. Úgy hiszem nem csalódtam benne, hisz mindazokat a stratégiai elemeket tartalmazza, melyek elengedhetetlenül szükségesek egy ilyen kategóriájú játéknál.

Nagyra értékeltem azt, hogy a belecsempészett humor mindenhol kibukkan a programból (majd leestem a székről, mikor a levegőpalackos vízi bogár – Diving Beetle – előkapta a palackjait és azzal kezdte el püfölni az ellenségének a fejét), mindezt olyan formában, hogy az egyáltalán nem zavarja a mániákus stratégákat.

Persze a nagy stratégáknak nem biztos, hogy tetszeti fog a Battle Bugs, néha egy kicsit könnyűnek éreztem (persze máskor meg nem tudtam megoldani) a feladatot. Nagyon tetszett az a lehetőség, hogy akár 800x600-as felbontásban is játszhatunk a bogarakkal, így sokkal élvezhetőbb volt a játék.

A rajzolt, néha már kicsit elkarakterizált grafika teljesen pótolta a mostanában divatos digitalizáció és animáció hegyeket, persze ez lehet hogy az én hibám, hogy nem szeretem a

mostanában futó PC-s csodákat, amik mindössze a videotechnika helyes felhasználásából állnak.

A Battle Bugs remek program, nagyon sokan fognak kellemes órákat, vagy éppen napokat eltölteni a monitor előtt, miközben a vonuló bogarakat átkozzák és közben kezük valamiféle hengeres tárgy után tapogatódzik, melyen szép felirattal a következő szöveg van írva: CHEMOTOX.

Bear™

★ ★ ★

A programban szereplő bogarak:

Ant
Attack: 6 Defend: 3

A hangya a hadseregünkben leggyakrabban előforduló katona típus. Nem túl erős, sőt a védekezés abszolút a gyengéje.

Amiben jó, az a rohanás, az egyik leggyorsabb futó. A bombát a hangya messzebbre dobja, mint a PillBug.

Assasin Bug
Attack: 2 Defend: 0

Igazából arról híres ez a bogár, hogy kiváló rejtőzködése folytán még a közelében elhaladó ellenségek sem veszik észre. Sajnos azonban, ezzel ki is merül a tudománya, ugyanis mint láthatjuk, nem igazán erős támadó egyéniség.

Bee
Attack: 13 Defend: 4

A méhecske a legjobban kihasználható légi egységünk. Ő repül a legmesszebbre, ezáltal kiválóan használható a nagy távolságú bombázások alkalmával. Az Attack értéke igen nagy, így a test-test elleni harcban sem utolsó.

Cockroach
Attack: 6 Defend: 7

Középszintű bogár, mely sem a támadás területén, sem a védekezésben nem tud semmi extrát nyújtani. Ami érdekes az az, hogy teljesen védett a mérgezésektől és a veszélyes talajoktól.

Commander
Attack: 6 Defend: 5

A parancsnok hatósugarában lévő bogarak bonus pontokat kapnak (általában 2-őt), így érdemes jól helyezgetnünk a commander bogarat, hisz nagyon sokat számít néha az a 2 pont.

Diving Beetle
Attack: 15 Defend: 6

Azon kívül, hogy talán az egyik legerősebb harcos, a Diving Beetle arról is híres, hogy a legtöbb bogárnak akadályt jelentő vízen is át tud kelni, de persze nem száraz lábbal.

Flea
Attack: 4 Defend: 7

Egy igen gyenge típust képvisel a Flea, nem jeleskedik igazán sem a támadásban, sem a védekezésben, igazából egyetlen különlegessége az, hogy rövid ugrásaival elég gyorsan tud haladni.

Grasshopper
Attack: 8 Defend: 1

Egy szöcskétől azt várná az ember, hogy nagyokat ugorva közelítse meg ellenfelét, és valóban erről van szó. Addig nem is igazán vagyunk gondban, míg csak támadunk, azonban vegyük figyelembe, hogy védekezésben iszonyú gyenge.

Jumping Spider
Attack: 8 Defend: 4

A leggyorsabb futó a csapatból, ráadásul még ugrásokkal is növeli sebességét, egyébként nagyon hasznos az apró akadályokkal tarkított pályán.

Lightning Bug
Attack: 10 Defend: 3

Közepesen jó harcos, erősségben valahol a moszkitó és a méhecske között foglal helyet.

Medic Ant
Attack: 0 Defend: 0

A gyógyító bogár nem használható harcra, azonban mint azt már valószínűleg kitaláltátok, a rossz állapotban levő bajtársakat meggyógyítja, feltölti energiájukat.

Mosquito
Attack: 8 Defend: 2

Senki sem kedveli a moszkitókat, mert igen gyors repülésükhöz viszonylag erős támadó érték tartozik. Azonban mivel gyenge a védekezésük, könnyen agyoncsaphatjuk őket.

Moth
Attack: 2 Defend: 1

Nagyon gyenge légi bogárról van szó, azonban nagy erőssége az, hogy egy tetszőleges bogarat – kivéve a Rhinoceros Beetle-t vagy egy másik transzporter bogarat – tud légi úton szállítani egészen addig, míg bírja energiával. Harcolni azonban ne engedjük.

Pill Bug
Attack: 7 Defend: 7

Általában a Pill bug képviseli a csapat magját közepes erősségű értékeivel. Nagyon hasznos tulajdonsága az, hogy immúnis a robbanásokkal szemben.

Praying Mantis
Attack: 16 Defend: 5

Az egyik legerősebb bogár, nagyon vigyázzunk rá, mert szinte pótolhatatlan a csatákban. Ellenségnek már nem ennyire kellemes, az az egy szerencsénk, hogy repülni nem tud.

Rhinoceros Beetle
Attack: 16 Defend: 7

A bogártársadalom királya, a legerősebb és legellenállóbb típus. Nem kifejezetten gyors, azonban nagyon kevés terep jelent neki akadályt. Csapatunk legfőbb erőssége bármely helyzetben.

Robber Fly
Attack: 4 Defend: 2

A lopakodó bombázás nagymestere, de sajnos csak egy bombát vihet egyszerre. Ő az egyetlen bogár, mely el tud szabadulni a csatákból, nem kell megvárni, hogy az egyik fél feldobja a bakancsát.

Spider
Attack: 14 Defend: 4

Az egyetlen egység, mely több ellenfelet is képes támadni egyszerre, ráadásul igencsak nagy harci energiával. Ott ajánlatos használni, ahol igazán nagy a tömeg.

Stink Bug
Attack: 4 Defend: 2

Nem különösebben erős bogár, azonban nagy előnye az, hogy az elhajított sajton is keresztül tud menni mindenféle károsodás nélkül.

Wasp
Attack: 15 Defend: 6

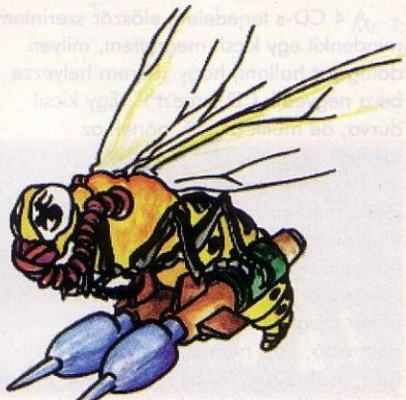
A legerősebb légi harcosunk, mindenféle repülő ellenséget lesöpör az égről, semmi sem állítja meg. Ne hagyjuk, hogy legyőzzék, mert igencsak csökkenne ezáltal csapatunk erőssége.

Water Boatman
Attack: 10 Defend: 4

Szintén egy szállítóbogár, mely a szárazföldön, helyesebben a vízen át tud vinni egy másik bogarat. Egyébként nem valami nagy durranás, nem különösebben erős egyéniség.

Water Bug
Attack: 4 Defend: 2

Az egyik leghasználhatatlanabb bogár, nem is gyors, nem is védekezik jól, csapnivaló a támadóértéke, lassan úszik, tehát nem jó semmire csak töltelék a csapatban.



SIERRA

- A gép küzdő stratégiája nagyon könnyen kiismerhető

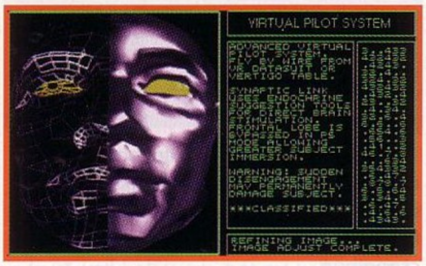
+ Nagyon ötletes alapokon nyugvó stratégiai játék remek hangulattal

MS DOS 5.0
386/25
2 MB RAM
SVGA
8 MB HD
SOUND BLASTER comp.

89%

CYBERWAR

Sajnos nem volt szerencsém az SCI előző programját, a Lawnmover Man-t látni, de azt hallottam, hogy nem volt olyan rossz. Nos ezt a „nem volt olyan rossz"-at fényévekkel felülmúlja a Cyberwar.



A 4 CD-s terjedelem először szerintem mindenkit egy kicsit megrettent, milyen dolog azt hallani, hogy „Kérem helyezze be a negyedik CD lemezt !". Egy kicsit durva, de múlik az idő, nőnek az igények...

Ez az első teljes értékű több CD-s játék, mert ebben egy tized másodperc digitalizáció nem található – kivéve a hangokat –, hanem az egész játék renderelve van. Egy kicsit leesett az álam, mikor megláttam, hisz 1800Mb animáció... ezt nem volt semmi elkészíteni. Igaz, csak 320x200-as felbontáson fut, de az első pillanattól kezdve lerí róla, hogy nagyon sok időt és energiát fektettek az elkészítésébe. A 320x200-as felbontás miatt egy kicsit durvának látszik, de gyorsan hozzá lehet szokni, és akkor észreveszi az ember, hogy olyan dologgal „ül" szembe, amivel eddig PC-n még soha. Az embert egyszerűen magával ragadja a tökéletesen kidolgozott világ és a hangulat. Na ennyit így hirtelen a sok jóról, nézzük a játékot.

A játékban Dr. Angelot alakítjuk, aki Jobe-ot, a fogyatékos fűnyíróembert a Virtuális Valóság technikai segítségével teljes értékű emberré akarta „varázsolni". Sajnos a pénzelő cég egy kicsit beavatkozott a munkájába, és egy kicserélt anyag miatt Jobe hihetetlen módon kezdett fejlődni. Az agresszivitása és az információ éhsége óriási méreteket öltött. Végső vágya az volt, hogy földi testét elhagyva bekerülhessen a világ információ áradatába, hogy onnan irányíthassa a világot. Sajnos ez sikerült is neki (elég tömör összefoglalás volt). Dr. Angelo nem hagyhatja, hogy Jobe véghez vigye a tervét, ezért a Virtuális Valóság világában vívja meg vele harcát.

Három hatalmas komplexum van, amin át kell jutni, hogy Jobe-bal megküzdhessünk. Minden komplexumban más és más feladatokat kell végrehajtanunk, nehézségeket vagy ellenségeket kell legyőznünk.

1-es komplekszum.

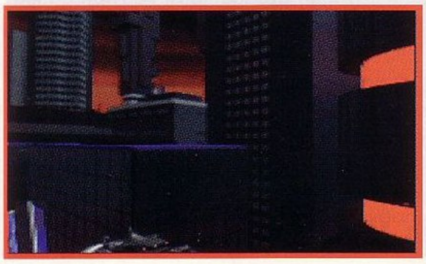
Itt vár ránk a legtöbb nehézség, de itt még viszonylag nincs nehéz dolgunk. Mivel egy adott feladattípus megismétlődhet, úgy az egyre nehezebb is lesz. Szóval ha egy azonos feladatot már teszem azt kétszer megoldottunk, akkor harmadszorra sokkal nehezebb lesz.

– **Cyberboogie:** A fűnyíró ember filmből már ismert virtuális „repülőszimulátorral" kell ügyeskednünk. Az elénk kerülő akadályokat kerüljük ki, és lehetőleg próbáljuk az utat is követni, mert könnyen bevégezhetjük, és mivel csak egy életünk van, úgy ha az állást nem mentettük ki, kezdhetünk mindent elölről. A második próbálkozásra már mindenféle repülő vírusok próbálnak minket a feladatunktól és utunkról eltéríteni, ezeket néhány jól irányzott lövéssel lőjük is ki, de a lövéseket ne pazaroljuk, mert gyorsan elfogynak. A gépet a repülők irányításának megfelelően tudjuk irányítani (jobb – jobb, bal – bal, le – fel, fel – le), lőni az Enterrel lehet. Ha teszem azt egy vírus nekünk jön, akkor a jobbik esetben csak a pajzsunk sérül meg, a rosszabbikban pedig megbolondul a gépünk irányítását végző egység, az irányok ellenkezőre váltanak (jobb – bal, fel – fel...), a legrosszabbikban pedig teljesen szabálytalanul változik meg.

– **Circuit Citie:** Itt egy mágnesvasút vonalán kell a „motorunkkal" haladni. Utunkat erőterek (ki kell lőni), őr-robotok (szintén), vonatok (ajánlatos sávot váltani mielőtt „találkoznánk" velük, az ugyanis végzetes lehet), ütközők (lásd: vonatok), illetve töménytelen mennyiségű egyenes és kanyargós pálya nehezíti.

– **Projectile Ranges:** A jól ismert ágyús játék (adott két hegy, és ott két ágyú, tank, késdobáló..., ezek akarják egymást kilőni) virtuális megfelelője. Sajnos a gép elég jó ebben és a legkönnyebb fokozaton is 4 - 5 próbálkozás után igen sikeresen kiirt minket a terepről, tehát kb. 4 – 5 lövésünk van a totális megsemmisülés előtt. Be kell állítani az ágyunk csövének dőlésszögét illetve a lövés erősségét, majd kérjük „ciberkrisztust"-t, hogy ne tévesszünk célt. - Mutation Storage: Az egyik legkönnyebb kihívás. Néhány mutánst kell kiirtanunk, megszüntetni virtuális valóságukat... Össz-vissz két lövés és a mutáns feldobja kocsányos talpait. De azért ne legyen senki sem túl szeleburdi, mert a radioaktív hordók szétlövése végzetes lehet számunkra. Miután kiirtottuk a mutánsokat, egy számot fogunk látni a mutáns virtuális maradványai közt. Ezeket jegyezzük le, mert a későbbiekben szükségünk lesz rá.

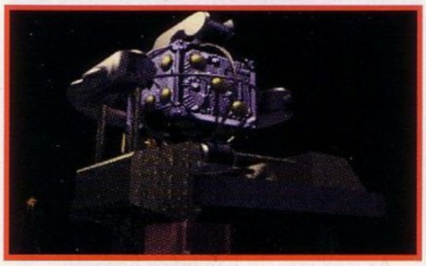
– **Reverse Engineering:** Az egyetlen feladat ami nem világosodott meg előttem – pedig halogén lámpák ezrei világították arcomat. Van egy átjáró, ahol csak úgy tudunk átjutni, ha a megfelelő helyre lépünk (pedig tudtam, hogy isten neve



Jehova... jaj, hisz azt „I"-vel írják... Iehova (Indy... segíííííts...)). Ez nem is olyan könnyű, mint gondoljátok – de az is lehet, hogy nagyon könnyű, csak az én elborult elmém már ráállt a hi-he-tet-len-ül nehéz problémák megoldására, és egy ilyen kis „csirmi-csurmi" feladatot nem tudok megoldani. Olyan lehetőségeket véltem felfedezni, mint: ha középen állunk – márpedig ott állunk – és a két oldalunkon két kör van, akkor előre tudunk lépni egy háromszögre, de ezt meg kell cáfolnom, mert nem mindig működik. Van amikor így működik, de a két azonos körnek különböző színűnek is kell lennie. Van olyan verzió is, hogy két négyzet van mellettünk, akkor előre tudunk lépni a körre... meg ha két kör van mellettünk, előre tudunk lépni a négyzetre... Nem voltam képes egy épkézláb, logikus összefüggést kitalálni, de végül is össze lehet hozni. Ha valaki esetleg rájönne a fortélyra, akkor nagyon örülnék, ha ezt valamilyen leveles formában el is árulná.

– **Security Door:** Itt egy logikai feladatot kell megoldani. Lehetséges variációk:

1. Egy labirintus közepén van egy nyíl és egy irányba mutat. 10 másodpercünk van arra, hogy megtaláljuk az adott úton elindulva, melyik kijárathoz jutunk.
2. Egy csomó fogaskerék látható. Az egyik oldalon egy súly van fellógatva és egy nyíl mutatja, hogy a súlynak merre kellene mozognia. Be kell állítanunk azt az irányt amerre a legelső fogaskereket tekernénk ahhoz, hogy a súly a helyes irányba mozogjon.



3. A bal oldalon egy rakás „geometriai alakzat" látható. A jobb oldalon néhány valami amit ezekből raktak ki, de a négy közül csak egyben vannak pont azok az elemek, mint a bal oldalon. Ezt kell megtalálni. Néha még látható az „Acces Denied" felirat is, ami csak annyit jelent, hogy az adott területen a továbbjutáshoz már csak a fennmaradt két vagy egy feladat közül választhatunk (egy esetén persze nem kell választani).

2-es komplekszum

Itt már valamivel kevesebb fajta feladat van, de ezek már nehezebbek mint amelyek az első komplekszumban voltak.

– **Debugging Area:** Itt egy labirintus rendszerből kell kijutnunk, ami nem olyan egyszerű, mert a labirintus térképét csak egyszer láthatjuk, és azt ajánlatos megjegyezni. A kijáraton nem tudunk rögtön kimenni, mert az még zárva, ezért el kell menni a kapcsolószobába, ahol a kapcsoló segítségével ki tudjuk nyitni a kijáratot. Ez mind nem is lenne olyan nehéz, de egy „cyber-bee" (ciber-méh) üldöz minket, ami ha utolér, belénkvágja mérges fullánkját, és pályafutásunk véget is ér. Ha egy olyan kereszteződéshez érünk, ahol már nincs tovább egyenes, ajánlatos gyorsan eldönteni, hogy merre megyünk, mert a méh csak arra vár, hogy leálljunk. Dr. Angelo addig fut az orra után, amíg falhoz nem ér, de ha futás közben egy olyan kereszteződéshez érünk, ahol be akarunk fordulni Dr. Angeloval, csak nyomjuk meg a megfelelő gombot.

– **Cyberboogie:** lásd 1-es komplekszum

– **Mutation Storage:** lásd Cyberboogie

– **Security Door:** lásd Mutation Storage

– **Hex-Lock Station:** Itt egy megfelelő kód segítségével tudjuk a „függőliftet" aktiválni. A kocka felénk eső oldalán levő szám kerül mindig beütésre. (Itt kell a Mutation Storage-ben talált kódokat használni.)

3-as komplekszum

Itt van a legnehezebb dolgunk, de már csak 3 feladat van amik közül választhatunk.

– **Cyberboogie:** lásd előbbiekben. + Itt ne nagyon pazaroljuk a lőszerünket, mert a végén a „Cyberboss"-t kell kinyírnunk.

– **Security Door:** lásd előbbiekben

– **Robot Control:** A robotunkat úgy kell irányítani, hogy felvegye a kulcsot amivel ki tudunk jutni, de ne essen az őr-robot prédájául. Vigyázzunk, mert a látszat csal (mint ahogy Pityke őrmester is megmondta). Mindig egy teljes terepet látunk, de csak azokon a részeken mozoghatunk, amik a térhálós rajzban is teliek. A robot irányítása szokatlan, mert az előre gomb a robot „orra" után indítja el a robotot (mondjuk a robot felénk néz és megnyomjuk az előre gombot, akkor a robot felénk fog elindulni). A szinteken úgy tudunk mozogni, hogy belelépünk egy olyan „lyukba", ami alatt nincs lyuk az alatta levő szinten. Néhány szót az irányításról. A játék irányítása nem teljes értékű, tehát nekünk mindig csak az adott pillanatban kell megnyomnunk a megfelelő billentyűt. Ez nem azt jelenti, hogy mondjuk a Cyberboogie-nál amikor kanyarba érek, PONT akkor nyomom meg a megfelelő gombot, hanem azt, hogy már kanyar előtt is nyomom azt, de utána

gyakorlatilag „semmi dolgom". A játék kimentésénél vigyázzunk, mert csak két kimentés van engedélyezve lemezenként, tehát összesen hat kimentésünk van a teljes játékra. Mindig csak akkor mentsük ki, ha nagyon nehéz részeket teljesítettünk. A poént persze nem lövöm le, tehát kalandra fel.

No... szerintem ez egy nagyon szuper játék (mint már írtam is), cool GRAFIKA (nem digitalizáció), csúcs hangulat, csúcs hangok... NEM SZABAD KIHAGYNI. Ennél már csak a Cyberwar 2 lesz jobb, 640x480-ban (ha lesz).

Mr. T.

SCI

- egy kicsit több interaktivitás szorulhatott volna a 3 CD-re

+ remek kidolgozású játék, kiváló grafikával

MS DOS 5.0
486
4 MB RAM
VGA
8 MB HD
SOUND BLASTER comp.

73%

TRANSPORT TYCOON

A MicroProse cég nem tétlenkedik mostanában, s csak úgy ontja magából a jobbnál jobb programokat. Nem irigylem a konkurenciát, nehéz velük lépést tartani. Igaz, a Transport Tycoon megszületésének története 1992-ben kezdődik, amikor a Railroad Tycoon volt az egyik legjobb game.

Chris Sawyer tervezgetni kezdte egy olyan játék megalkotását, mely nem „csupán" a vasúti közlekedést és teherszállítást foglalja magába. Két év alatt meg is valósította tervét, amellyel – valljuk be őszintén – nem pályázhat a "legeredetibb ötlet"-díjra.

Ennek ellenére – vagy éppen ezért – a program jó.

3D megjelenítése és aprólékosan kidolgozott grafikája Simon Foster munkáját dicséri. A Transport Tycoon nem hiányozhat azok gyűjteményéből, akik kedvelik ezt a műfajt, s nem vágynak gyors és látványos sikerre; minimum ötven órájukba kerül majd ez a száz év.

A játék célja, hogy szállítási iparmágnássá = transport tycoon váljál. Ennek megvalósításához rendelkezésedre áll némi készpénz, természetesen hitel formájában, és száz esztendő.

A kezdéskor 1930-at írunk, a járműválaszték kissé szegényes, a technika ugrásszerű fejlődése még várat magára. Kisvárosok, üzemek, farmok és gyárak várják a forgalom beindulását.

Az idő múltával minden fejlődésnek indul, az ezredforduló táján már hatalmas metropoliszokban utasok százai várakoznak, gyárak, bankok és hotelek látnak el munkával, s jól meg kell gondolni mikor, hová fekteted be a pénzed.

KEZDETEK, A JÁTÉK KEZELÉSE

A kezdőképernyőn fontos dolgokat állíthatsz be, vegyük sorba.

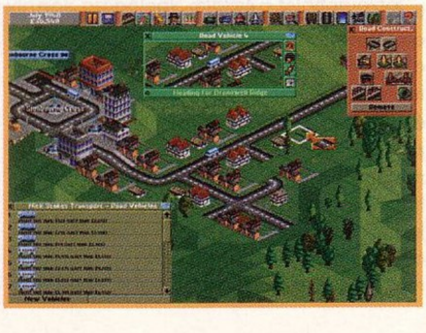
Először is csak itt van lehetőséged játékállás betöltésére. Választhatsz két játékost is, ami páratlan móka, feltéve, hogy rendelkezésetekre áll két PC és rengeteg szabadidő. A négy demo megtanít a legalapvetőbb dolgokra, közúti-, vasút-, légi- és víziforgalom kiépítésére.

Az OPTIONS menüben beállíthatod a következőket: város és állomásnevek ki-be, az animáció szintje, az épületek megjelenítése, a részletezés foka, jobbos vagy balos forgalom az utakon, pénznem, mértékegység, városnevek nyelvezete.

A nehézségi szint megválasztása maradt a végére. Ezen belül adott a CUSTOM opció, ahol kivesézheted a megpróbáltatásaid fokozatait; ellenfeleid száma (0-7), a konkurencia kezdhet veled egy időben vagy néhány hónappal később (3,6,9) is.

A városok és az ipari létesítmények száma meghatározó jelentőségű, minél több van annál jobb. A kölcsön összegének felső határa a nehezebb fokozatban kap szerepet, de remélem Te nem szorulsz majd hitelre!!

A kamat összegét is meghatározhatod (2-6%). A járművek fenntartásának éves



költsége tanulóidőszakban jobb, ha alacsony. Majd ha profi leszel, akkor állítsd high fokozatba. Hogy a többi vállalat tevékenysége milyen gyors, azt egy ötfokozatú skálán határozhatod meg, mit ne mondjak, a leggyorsabb szinten lépést tartani szinte lehetetlen.

Az intelligencia beállítása hasonló jelentőséggel bír. A járművek lerobbanásának sűrűsége, a szubvenciók szorzója, az építkezések költsége, sőt a domborzati viszonyok és a pénztárcád vastagságát befolyásolják.

A vizek arányát ajánlom, hogy tedd legalább medium fokozatba, mert a hajózás a hetvenes évektől már komoly business lesz!!

A gazdaság jobb ha stabil, mint ha ingadozó, bár ez utóbbitól lesz „életszagú" az egész. A vasútnál még szigoríthatsz egy kicsit az állomások elhelyezésének

szigorításával. A katasztrófák kikapcsolása nem jelenti azt, hogy például a repülőid nem fognak lezuhanni, csak elesel egy halom további szerencsétlenség lehetőségétől...

Ha mindent sikerült kedved szerint kijelölni, akkor indulhat a móka!!

Próbálj magadnak egy elfogadható arcot választani – New Face –, a járművek színe – Colour Scheme – is tőled függ, a nevek beírása után választhatsz helyet a HQ-d számára. Ajánlok valami festői vidéket, távol a városok zajától..

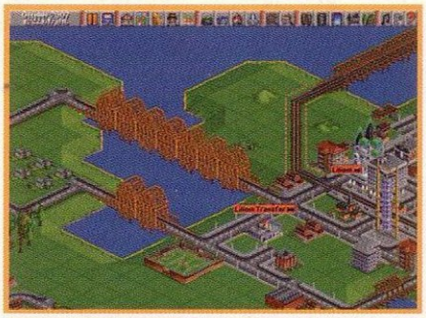
Később megnézheted, hogyan fejlődik otthonod, jelképezve gazdagságodat.

Most következzen az irányítás!!

A hatalmas és gyönyörű játéktér foglalja el a képernyő legnagyobb százalékát.

Fent sorakoznak a kezelőikonok, melyeket hat nagy csoportba osztottam. A bal felső sarokban a dátumot – pillanat állj esetén napra pontosan – és a rendelkezésedre álló költőpénzt láthatod.

Mindenek előtt elmondom, hogy jobb klikkel csaknem mindenről kapsz némi infót (Tartsd meg kedves MicroProse, ezt a jó szokásodat!!), a bal gomb nyomva tartása pedig újabb opciókat rejt.

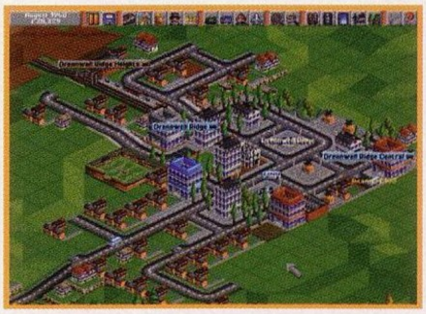


Az első csoportban két ikont találsz; az első a PAUSE, a második pedig a lemez, ami a mentést illetve a kilépést teszi lehetővé.

A következő ötös csoporttagjai:

1. Az állomások. Itt megtalálod minden játékos összes állomását és ha bármelyiket kijelölöd, automatikusan „odalép" a kép. Apró ikonok jelölik a megálló típusát – vonat, repülőtér, stb. –, sőt az ott várakozó utasok és áruk mennyiségét is!!

2. A térkép. Itt találod a világ térképét, melyen kiemelheted a járműveket, az ipari létesítményeket, az útvonalakat, a növényzetet vagy az egyes utak és állomások tulajdonosait. A Town Directory az összes város felsorolását rejti ábécé sorrendben. A Subsidies-ben a városok által meghirdetett szubvenciókat találod. Ezek mindig egy évre szólnak és az első „befutó" emelt összegű juttatást kap a meghirdetett évben. Ezt a lehetőséget kár kihagyni, főleg ha háromszoros pénzről van szó!! A pénzes ikonnál találod minden játékos pénzügyi mérlegét és itt vehetsz fel hitelt, s törlesztheted is, ha van mit. Kicsit furcsa, hogy csak úgy bepillanthatunk bárkinek a könyvelésébe, de ha már megtehetjük, kár lenne kihagyni. A mosolygó férfiúnál megtalálod a legszükségesebb infókat az egyes társaságokról. E csoportban az utolsó ikon grafikoncsemegéket kínál; profitról, a bevételekről, az áruszállításról, a teljesítményről, stb. Aki ráér, itt eltölheti szabadidejét.



A harmadik ikoncsoportban teljes járműparkodat megtalálod; a vonatokat, a közúti járműveket, a hajókat és a repülőket. Mindegyik mellett találsz egy számot (fekete:OK, kék: depóban van, piros:öreg) és az adott, valamint az előző évben termelt profitot. Érdemes ide minden évben betekinteni, mert gyorsan feltűnik, ha valamelyik veszteséget termel. A vízi- és a légi járműveknél még az állomások felsorolására is jut hely!! A koros járműveket irányítsd a depóba és rakd a kukába. Ezután indíts helyette másikat, ha gondolod.

Bármelyik gépedre klikkelsz, egy kis ablak jelenik meg, aminek a felső részében a jármű elnevezése olvasható, lent pedig, hogy éppen hová tart.

A szemre klikkelve odarak, ahol a választott jármű éppen halad. A szem alatti ikonnal a depóba küldheted a gépet. A nyíl a GO TO funkcióval lehetővé teszi az állomások kijelölését. Bármelyikhez kiadhatod a „full load" (csak maximális feltöltéssel megy a következő állomásra) és az „unload" (az adott helyen lerakodja az

árut, akkor is, ha ott még nem veszik meg) parancsot.

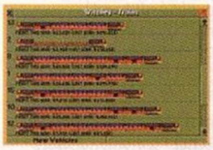
A kis papírnál mindent megtudhatsz, amit kell. Mit szállít a gép, hány éves, stb. és lent a nyilakkal beállíthatod a szervizelés sűrűségét. A „name" segítségével át is nevezheted a járművet.

Térjünk vissza a játéktér felső részén elhelyezkedő ikonokhoz!!

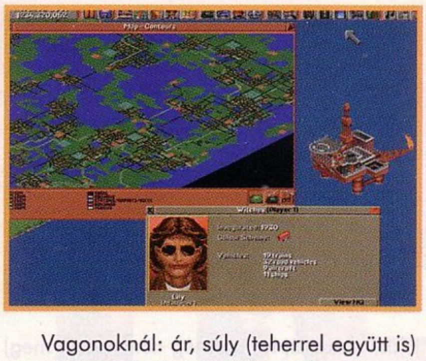
A következő ikonok a nagyítást és a kicsinyítést (zoom) teszik lehetővé. A jobb gomb nyomvatartásával scrollozhatsz is a játéktéren!!

Végre elérkeztünk a lényeghez, az útvonalak és állomások kiépítéséhez és szépítéséhez!! Erre szolgál a következő ikoncsoport.

VASÚTVONALAK



Ezek kiépítése valamivel bonyolultabb, mint a Railroad Tycoonban volt, teljesen ikonvezérelt, talán kicsit körülményes. A megfelelő pályaszakaszt kell lerakosgatni a terepre, viszont nem kell előbb megépíteni az állomást és a depót. A sorrend tetszőleges, amikor kész a mű, akkor a remizben jelöld ki a New Vehicles ablakot. Itt megtalálod a választékot és a szerelvények leírását. Mozdonyoknál: ár, súly, sebesség, erő, éves fenntartási költség, kapacitás, tervezés éve, élettartam és megbízhatóság (ez az egyik legfontosabb szempont).



Vagonoknál: ár, súly (teherrel együtt is) és a kapacitás. Ha túl sok vagont kapcsolsz a vonathoz, és az állomások peronjainak hossza nem elég hosszú, akkor sokáig tart az utasok fel- és leszállása, valamint az áruk rakodása. A kisebb szerelvények mozgékonyabbak és gyorsabban fordulnak. A szintkülönbségeknél több megoldás kínálkozik; tereprendezés (földbontás vagy emelés), alagút vagy hídépítése. Ez utóbbi nem feltétlenül a víz fölött szükséges!!

Az áthidalásra szükség lesz: ha a „hagyományos sínnel" a konkurens társaság vasútvonalát akarod keresztezni, vagy ha a meglevő vonatok pályája úttest fölött vezet. A meglevő vonatok megjelenése 2000-ben időszerű (mint a valóságban!!), ekkora sínépítésnél választhatsz RAILWAY és MONORAIL között. Egy vonalon több szerelvény is járhat, ha kitérőket alkotsz. Ne felejts el szemaforokat kihelyezni, hacsak nem akarsz tömegkatasztrófát. Az állomások hosszának meghatározásánál vedd figyelembe, hogy a jövőre tervezel. Ha több peronod van, akkor nem kell várakozni, egyidejűleg több szerelvény is rakodhat az állomáson.

KÖZLEKEDÉS AZ UTAKON

Az útépítés szerepe kettős, mert nem csupán a forgalom lebonyolítására szolgál, hanem ettől függ a városok fejlődése is. A hálózat kiépítése a sínpályákkal megegyező szisztémával működik, csak nem tarkítják váltók. A járművek vásárlásához és szervizeléséhez szintén garázs kell. Az utasforgalom és a teherszállítás kettéválik, a busz és a fuvarozó állomásokat külön kell elhelyezned.

Csak akkor érdemes a megállókat fenntartani, ha az ott közlekedő járművek hasznot hoznak. Tehát ha például egy olajmező kifogy, akkor bontsd le a fuvartelepet és add el a tartálykocsikat, mert az állomások száma itt is limitált!! Továbbá nem érdemes túl sok buszt irányítani egy megállóhoz, mert hatalmas torlódások alakulhatnak ki.

Hiányoltam is a nagyobb busz pályaudvarok építésének lehetőségét, mert volt olyan megálló, ahol ezerötszáz utas várakozott. Mégse küldhettem oda hatvan buszt (pl. a Volvók kapacitása mindössze 37 fő)!

HAJÓZÁS

A dokkok elhelyezése a vízparti városoknál és ipari üzemeknél válik jövedelmezővé.

Mivel a hajók kapacitása relatíve jóval nagyobb, mint a szárazföldi járműveké, az első évtizedekben nem hoz túl nagy hasznot, például a személyszállítás. Itt természetesen nincs szükség útvonalra, de mivel a hajók igyekeznek a lehető legrövidebb úton megközelíteni céljukat, előfordulhat, hogy ide-oda úszkálnak, s nem haladnak sehová. Ilyenkor hasznos letenni a főbb pontokhoz bójákat és ezek mentén kijelölni a hajó útvonalát.

LÉGI FORGALOM

A repülőterek létesítését jó ha időben megkezded, nehogy hoppon maradj. Nem túl vészes összegbe kerülnek (bezzeg a repülők). Nem árt ha tudod, hogy csak utasokat és levelet tudsz légi úton szállítani. A fejlődés során lehetőséged lesz nagyobb repülőterek építésére, ilyenkor cseréld le a meglévő kicsiket is, meglátod jóval kevesebb katasztrófád lesz, s akár három géped is rakodhat egyszerre!!

Ebben az ikoncsoportban az utolsó a fák és a táblák kihelyezését szolgálja. A ligetekkel körülvett állomásokban szívesebben várakoznak az utasok. A táblák kihelyezése neked lesz segítség, főleg úgy kétezer táján. Esetleg nem találod meg a depókat, a hotelt vagy a bankot. Ilyenkor jól jön a korábban kirakott tábla.

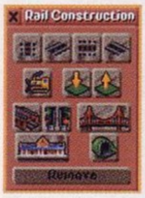
Már csak három ikon maradt, tartsatok ki!!

Az első a JAZZ JUKEBOX. Hallgathatsz régi és új stílusú muzaxokat tetszőleges sorrendben. Beállíthatod az effektek hangerősségét is. Az ÜZENET ablakban kikérheted az utolsó híreket és ugyanitt beállíthatod, mire vagy kíváncsi. Ami nem érdekel, azt kapcsold ki, még akkor is prüttyögni fog, hogy megnézhesd.

A végére maradt az OPTIONS. Itt információkat kérhetsz a terepről; mi az, ki a tulajdonosa, mennyibe kerül a ledózerolása és milyen vonzatai vannak.

A Transparent Buildings kijelölésével misztikus szellemvárosokat alkothatsz. Így jobban áttekinthető az úthálózat. Ezenkívül megváltoztathatod a játék elején beállított opciók egy részét.

VÁROSOK



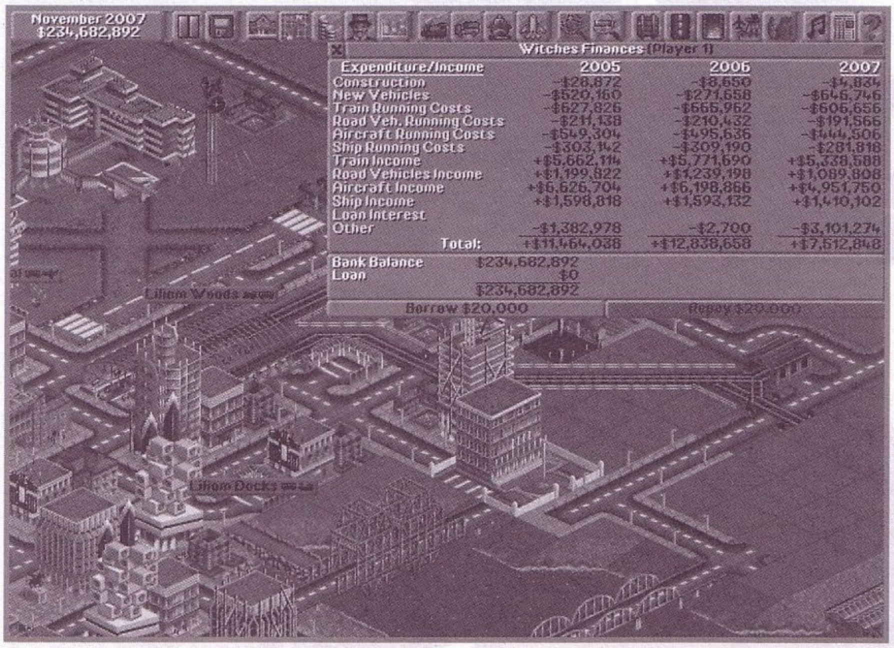
Ha a városnévre klikkelsz, hasznos adatokhoz juthatsz és a pénztárcádtól függően be is fektethetsz. A populáció nagysága, a havi utas és levél „termelés" mind fontos. Átnevezheted a várost (Rename), ha úgy hozza kedved. A helyi „önkormányzat" (Local authority)

MICROPROSE

- Hiányzik: a járműfejlesztés (feltalálás) finanszírozása, ipari létesítmények telepítése, a környezetvédelem, nagyobb kapacitású közúti járművek megjelenése.
+ Gyönyörű grafika, animációk, jó zene.
A játszhatóság kiemelkedő, már kisiskolások is sikereket érhetnek el.

MS DOS 5.0
386/25
4 MB RAM
SVGA
3 MB HD
SB, AWE32, GUS., G.MIDI, ROLAND LAPC-I/MT32

86%



tájékoztat arról, milyen besorolásba tartozunk a városban. Ez majd fontos lesz, amikor bontani szeretnél, vagy új állomást létesíteni, mert esetleg kerek perec megtilthatják neked, vagy pont ellenkezőleg, feltétel nélkül megbíznak benned. Ugye nem mindegy?!?!

Amit pedig Te tehetsz: kampányokat szervezhetsz anyagi lehetőségeid függvényében, finanszírozhatod az utak korszerűsítését is – bár ez egy féléven át kisebb-nagyobb nehézségeket okoz a közúti közlekedésben. Szobrot is emeltethetsz, új kereskedelmi épületek építését is finanszírozhatod – ezzel elősegíted a bankok megjelenését!! Végül súlyos összegért ugyan, de lefizetheted a város vezetőit, hogy egy kerek esztendőn át csak a Te állomásaidat használják személy és teherszállításra. Ez természetesen ott célszerű, ahol az ellenfelek is jó pozícióban vannak, s ki akarod ütni őket a nyeregből.

DE, ha nem tudod ellátni a megnövekedett forgalmat, akkor nagyot eshetsz a ranglétrán!!

IPARI LÉTESÍTMÉNYEK

A gyárak, erdők, erőművek, stb. tőlünk függetlenül létesülnek. A megszüntetésükben is csak annyi szerepet kapunk, hogy például kimeríthetjük a bányákat és az olajkutakat. Általában ha a teherfuvarozás beindul, akkor a termelés fokozódik, később ingadozhat vagy akár meg is szűnhet. Van ahol megfelelő alapanyag nélkül nincs vagy csak minimális mennyiségű késztermék várakozik. Nézd meg, hogy a meglehetősen egyszerű termelési lánc tagjai, milyen távol helyezkednek el egymástól, megéri-e befektetni a fuvarozásba. Az olajkutak, fűrésztelepek, erdők, szénbányák esetében nem mellékes, hogy mekkora területen helyezkednek el, a nagyobbak stabilabbak, legalábbis általában.

Mindent leírtam amit tudnod kell, ha rászánod magad arra, hogy belefeledkezz a Transport Tycoon-ba. Sok sikert!!

TIPP

Az újonnan kifejlesztett járművek tesztelését ha vállalod, akkor legalább egy járatot indítanod kell, különben azt veszed észre, hogy egy ideig nem ajánlják fel neked ezt a lehetőséget!! Vedd számításba, hogy ezek prototípusok, ezért jóval nagyobb százalékban törnek össze!!

Minél előbb fizesd vissza a felvett kölcsönöket!!

A kis repülőtereken leszálló nagyobb repülők (Concorde, Boeing, Airbus,stb.) katasztrófáinak aránya jóval magasabb. Amint lehet korszerűsítsd a repülőtereket!! Annál is inkább, mert később talán nem lesz hely...

Használd ki a „pause" lehetőségeit, mert gyors ellenfelek esetében minden másodperc számít.

Folyamatosan kísérd figyelemmel a járatok gazdaságosságát. Ha valamelyik veszteséges, nézd meg miért, lehet hogy elszúrtál valamit. Esetleg add el a „bűnöst".

A szép környezetben lévő állomásokat az utasok jobban kedvelik, ezért ültess fákat, hogy fellendüljön a forgalom.

Eleinte jóval nagyobb hasznot hoz a gyárak ellátása, mint a személyszállítás.

Ha nem sok pénzed van, akkor az öregedő járműparkod szervizelését sűrítsd egy kicsit, rövid távon megoldás lehet.

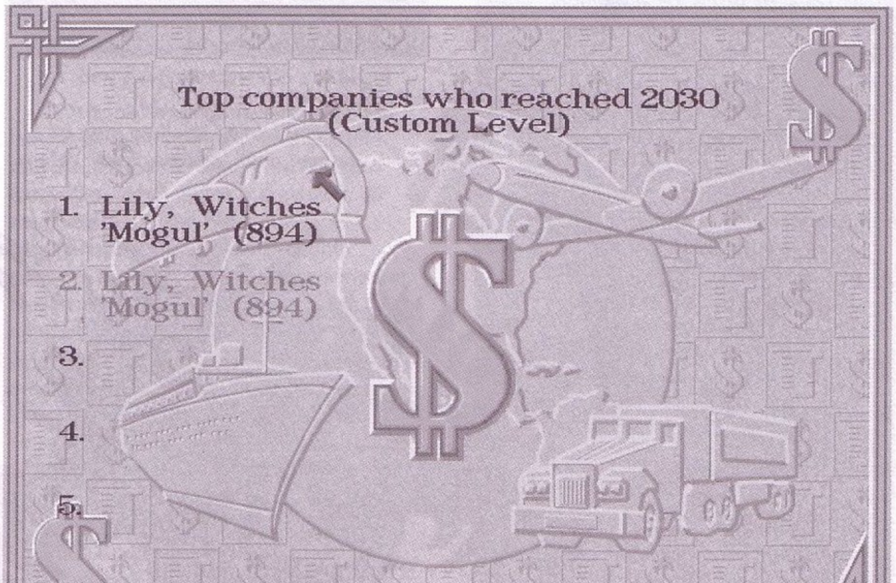
A sűrűsödő forgalom sajnos a balesetek gyakoriságát is növeli, jól gondold át az útvonalak keresztezését. Ahol lehet csinálj inkább felüljárót vagy alagutat!!

A reklámra ne sajnáld a pénzt, igenis szükség van a kampányokra, még akkor is, ha a városok elég borsos árat kérnek érte!!

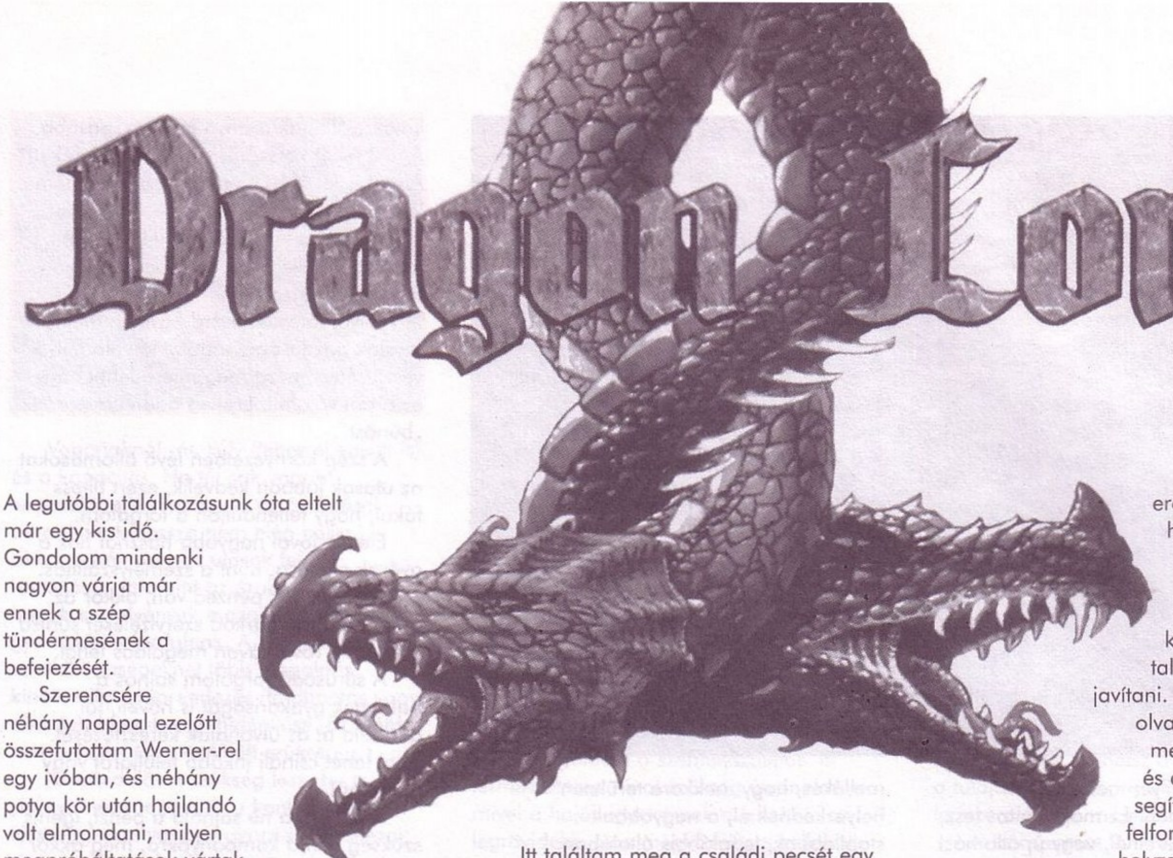
Nem kell megvárnod a járművek aggkorát, ha kifejlesztenek jobbat – gyorsabb, gazdaságosabb –, akkor cseréld le. Igaz nem feltétlenül a legújabb típus a legoptimálisabb.

Lassan zárom soraimat azzal az összegzéssel, hogy bevallom, sokkal többet vártam ettől a programtól; több kihívást, eseménydúsabb éveket, nehezebb feladatokat, nagyobb komplexitást és rengeteg új ötletet. Persze mindezek mellett a Transport Tycoon jó, csak szerény véleményem szerint lehetett volna jobb is.

Lily

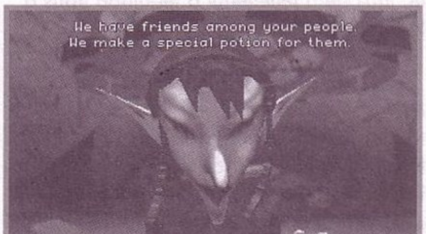


Dragon Lore



A legutóbbi találkozásunk óta eltelt már egy kis idő. Gondolom mindenki nagyon várja már ennek a szép tündérmesének a befejezését.

Szerencsére néhány nappal ezelőtt összefutottam Werner-rel egy ivóban, és néhány potya kör után hajlandó volt elmondani, milyen megpróbáltatások vártak rá a saját kastélyában annyi év után. Át is adom a szót barátomnak, a fiatal Dragon Knight-nak.



Nem is tudom hol hagytam abba a múltkor a történetet. Ha jól emlékszem, éppen a várbejáratnál álltam. Az őrházat egy kősárkány őrizte, de a családi jelvény megmutatása után nem akadékoskodott tovább. A földszint legnagyobb helyisége a trónterem. Ebből nyílik hat szoba. Egy zombi harcos tengette hétköznapjait a trónteremben.

Amint meglátott rögtön támadásba lendült, tehát nem volt más választásom, mint a harc. A könyvtárszoba fontos információkat ad a fogvatartott lelkek szabadonbocsátásáról.

A kastély temploma számos titkot rejt. A sekrestyéből megszerzett gyertyákkal sikerült kinyitnom egy titkos rekeszt az oltáron.

Itt találtam meg a családi pecsét egy részét. A bibliának és a szenteltvíztartónak is nagy hasznát fogom venni ebben az elátkozott házban. A nappali szobában csak egy furcsa üveget találtam. Nem láttam elég tisztán mi van az üvegben, ezért összetörtem a kardommal. Legnagyobb meglepetésemre egy kőszem gurult ki belőle. A lovagteremben az egyik pajzsba tűzve csak egy kardot találtam.

Vajon hol lehet a másik ? A sakkteremben a kandalló fogantyújával leeresztettem a csillárt, és kiszedtem a láda kulcsát. Benne találtam meg a pecsét második részét. Az utolsó ajtó a kastély lépcsőházába vezetett. Valamiféle mágikus akadály hátráltatott abban, hogy feljussak az emeletre, de abban semmi sem akadályozott meg, hogy meglátogassam az alagsort. Itt találtam meg a hiányzó kardot. Visszatéve a pajzs mögé hozzájutottam a pecsét harmadik részéhez.

Az egésszel már ki tudtam nyitni az alagsor ajtaját. Az ősök valami oknál fogva ide is terveztek egy csomó szobát.

Egy létra tetején találtam meg az alagsor alatti lejárat kulcsát. Valami erős ember használhatta ezelőtt, ugyanis ketté volt törve.

A kovácsműhelyben talán meg tudom javítani. Az olvasztókemencét megraktam szénnel, és a tűzszerszámom segítségével felforrósodott a helyzet. Már csak egy üllő és egy kalapács kellett a javításhoz. Hamarosan egybekovácsoltam a törött kulcsot, de még izzott.

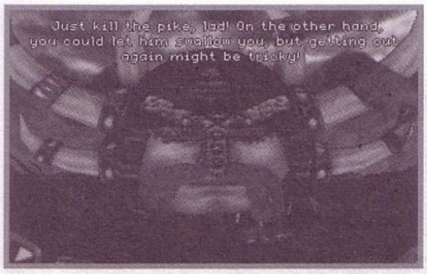
Kellene valami, amivel le tudom hűteni. A konyhában talált merőkanál pont jó lesz erre a célra. Telemertem vízzel és lehűtöttem az izzó kulcsot.

A keresgélés közben találtam még két kőszemet is. Az egyik egy szerencsétlen csontváz szemüregében volt, a másikat már valami rágcsáló kiszedte.

Az étkezőben egy virágtartónak támasztva egy feszítővasat találtam. Nem hagytam ott, ki tudja mikor veszem ismét hasznát.

A pince nagy részét cellák töltik meg. Néhány szerencsétlen rab itt maradt a múltból, nem sok maradt belőlük. Az egyik szerencsétlen oda is van láncolva a cella falához. Használtam rajta a szenteltvizet és felolvastam a Bibliából. Egy másik tetemet is mellé fektettem.

A feszítővassal végleg megszabadítottam ebből a világból. Nyugodj



békében ! A maradványok között találtam egy kulcsot, amivel bejuthattam a sárkánybarlangba.

A fegyverteremben megtaláltam a negyedik kőszemet is, amit rögtön be is tettem a többivel együtt a koponyákba.

A jutalmam három fegyver és egy kulcs lett az emeletre. A családi úszómedence aljára lemerülve találtam meg a medence vizét leeresztő kart. Segítségével leeresztettem a vizet, s most már erről az oldalról is be tudtam menni a sárkányomhoz. A kínzókamrában rekedt ork remek erőnek örvendett. Nem is habozott sokat, rögtön nekem esett.

Egy ilyen tapasztalt kalandozóval szemben azonban nem sok esélye volt, hamar végeztem vele és elszedtem a fogóját.

A kincseskamrában a sok csillogó-villogó csecsebecse közül nekem csak a kastély térképe kellett.

A sárkánybarlangban tartotta fogva Diakonov az apám sárkányát. Tehetetlen volt a gonosz mágiával szemben, rögtön meg is kért egy szívességre.

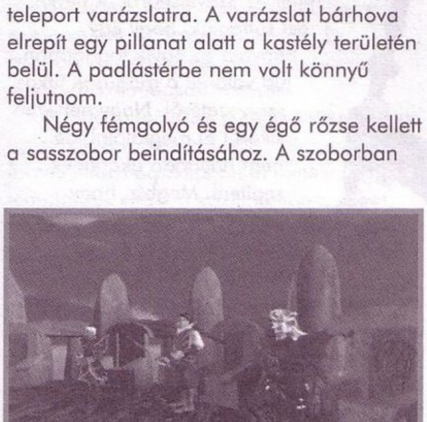
A fiát kellett kiszabadítanom a tojásból, ahonnan már rég ki kellett volna kelnie. A feladat végrehajtásához szükségem volt olvadt lávára, amit az őrházban őriz egy kősárkány. Az ő elkábítására kaptam a sárkánytól egy kis altatóport. Az emeletet blokkoló mágia megszüntetésére is tőle kaptam segítséget. Az emelet gazdagon berendezett szobái között is halálos zombik mászkáltak.

Az egyik rácsos ablak mögött megleltem a keresett tojást. A kovácsműhelyből kölcsönvett fűrész segítségével be is jutottam hozzá.

Az olvadt láva hője elegendő a kissárkány kikeléséhez. Elvittem az apjához, aki nem győzött hálálkodni.

Jutalmul elvitt egy titkos szobába, ahol szert tettem némi Diakonov vérre és egy teleport varázslatra. A varázslat bárhova elrepít egy pillanat alatt a kastély területén belül. A padlástérbe nem volt könnyű feljutnom.

Négy fémgolyó és egy égő rőzse kellett a sasszobor beindításához. A szoborban



talált szerkezettel el tudtam érni a kondér alatti kulcsot. Szabad volt az út a toronyba is. A vár mágusa van itt bebörtönözve.

Őt is a család ellensége, Haagen von Diakonov ejtette csapdába. Be kellett neki bizonyítanom a rátermettségemet.

Elhoztam neki a fegyvertárból az ősök fegyvereit. Egy kard, egy pajzs és egy számszeríj kell a bizonyításhoz.

A toronyban megtaláltam az apám koporsójából hiányzó rubint. A mágussal csapdát állítottunk Diakonovnak. Az én szerepem az volt, hogy addig tartsam szóval az ellenfelet, amíg a varázsló nem végez a ceremóniával. Szükség volt még egy kis vérre is a gonosztól.

Az öreg adott egy kelyhet, mely egy amulettet rejtett. Kiderült, hogy az öreg mágus a saját életkövét áldozta fel, és ezzel kényszerítve Haagrn-t a sárkányszobor átadására. Szegény barátom az életét adta azért, hogy belőlem Sárkánylovag legyen.

Apám páncéljában és a családi sárkány hátán repültem be a választásra. Itt Haagen von Diakonov be is jelentette a szavazás kezdetét. Az ő szavazatáról nem volt kétségem soha. Fujimoto gyűrűje egy szavazatot jelentett nekem.

Arthus of Erwyndyll is megfelelőnek ítélte a teljesítményemet, tehát ő is rám szavazott. Kuru the Seneschal általam ismeretlen okból ellenem szavazott, de szerencsére ez nem befolyásolta a végeredményt. Tanathya Hyrenapth számára nem váltottam be a reményeket. Nem voltam hajlandó lemészárolni minden utamba akadó élőlény. Még egy voks ellenem. Herg Nach Drakhonen megkapta álmai ékszerét. Be is tartotta az ígéretét a szavazáson. Formal Thain of Hav'shal mindvégig mellettem állt. Cheldrya Serpentina sem felejtette el a manóknak tett szívességemet. A két egybenőtt Lovag szavazatai nem sokat nyomtak a latban. Az egyik mellettem, a másik ellenem szavazott.

Hellaynea D'Artica szintén mellettem állt. Chein Lai-t sem tudta eltántorítani mellőlem semmi.

Klaus von Straupzig volt az utolsó, aki szavazott, természetesen ellenem. Nyolc igennel néggyel szemben Dragon Knight lettem azon a szép napon.

Haagen von Diakonov rangját és címét elvették, lovagi törvények megsértéséért.

Gyanítom, hogy nem utoljára hallottam felőle.

Ennyi lett volna ennek a híres harcosnak a története. Nem hagyott el minket örökre, ugyanis a tervezők már dolgoznak a következő részen. Remélem az apró hibákat kiküszöbölik és egy még hangulatosabb játék lesz a következő karácsony nagy meglepetése.

Mocsy

MINDSCAPE

- Nincs lehetőségünk variálni a történetet, túl egysíkú.

+ Fergeteges grafika és hangulat.

MS DOS 5.0
486/33
4 MB RAM
VGA
8 MB HD
SB, GUS, ROLAND

88%

DARK SUN WORLD II

Az SSI-t nem nagyon lehet kizökkenteni a megszokott munkastílusából.

Tekintet nélkül a piac változásaira, hűvös nyugalommal hozza ki az évi szokásos adag kalandjátékát. Ezek jobbára elég közepes minőségűek, de akad köztük igazi gyöngyszem is. A tavalyi év vitathatatlan sikere (a Krondor után) a Dark Sun volt. Egy vadonatúj szerkesztővel már a kor színvonalának megfelelő anyaggal rukkoltak akkor elő. Az idősebbek talán még emlékeznek annak idején a Pool of Radiance mai szemmel talán egy kicsit szegényes grafikájára, és össze tudják vetni a mostanival. Óriási a fejlődés. Meg kell jegyeznem, hogy ezzel egyenes arányban nőtt a hibák száma is a játékokban, és a programozó gárda nem igazán állt a helyzet magaslatán. Igazából csak akkor tudjuk élvezni a dolgot, ha egy-két javító patch-t ráengedünk.

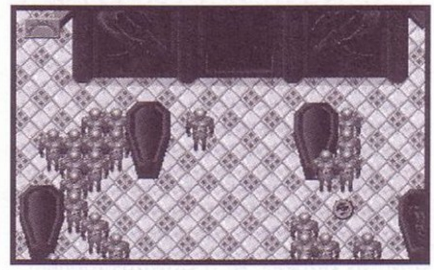
Hasonló színvonalon készült el a folytatás, a Dark Sun 2 is. Változtattak a grafikán (sokak szerint kár volt), de szerintem nem annyira vészes. A kezelés teljesen ugyanaz mint az előző részben, nem is foglalom vele a helyet. Abban az esetben aki nem játszott volna az első résszel, s így nem ismeri az irányítást, annak bátran a figyelmébe ajánlom Pellus mester cikkét amely a GURU 94/1 számában jelent meg. Ajánlatos azonban átvinni a csapatot, mivel nem rossz dolog, ha a parti 9-es szintű és tele van mágikus cuccokkal. Ez a tele egy enyhe túlzás, ugyanis a készítők szerint túl izmos lett volna annyi mágikus tárgy, ezért elszedték a kb. 2/3-át. Kedvesek !! Van egy CHARTRAN.EXE nevű file, ezt kell megfuttatni annak érdekében, hogy a második rész felismerje a csapatunk tagjait. Amikor ez megtörtént, akkor kell újból összeállítani a karaktereket egy csapatba. Egyszerűbb lett volna egy külön transzfer opció a főmenüben, mint ahogy azt a Beholder sorozatban már megszoktuk. Mielőtt belekezdenék a játék leírásába, szeretnék egy rövid ismertetőt adni Athas-ról, ahol hőseink élnek (és néha halnak). Athas nem mindig volt ilyen rideg és kemény, mint mostanában.

Hajdanán virágzó bolygó volt, és sokféle faj népesítette be. Ez a sokrétűség lett a veszte.

Egy Rajaat nevű mágus (ő volt az első defile-er) fejébe vette, hogy rendet csinál ezen a világon. Minden fajt, az ember kivételével ki akart irtani.

Megbízott néhány hadvezért végezzék el a piszkos munkát. A mágiához szükséges energiát pedig a bolygó napjából vették. Ezek az úgynevezett bajnokok pedig végezték szorgosan a feladatukat.

Faj faj után tűnt el örökre. A túlzott

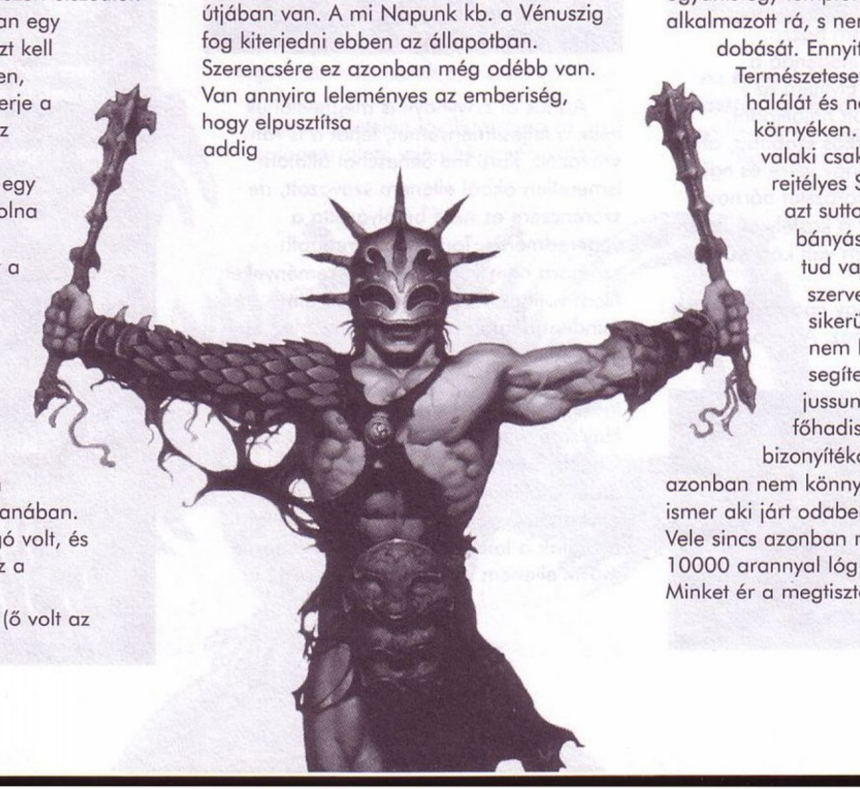


mágiahasználat azonban katasztrofális következményekkel járt. Visszafordíthatatlan reakciók indultak meg a Napban és ez megváltoztatta az éghajlatot is. A tengerek kiszáradtak, a föld pedig elsivatagosodott. A mostani tudósok szerint nem történt más, mint az, hogy a Nap átalakult vörös óriássá. Ilyenkor a térfogatának többszörösére kitágul a Nap és persze közben mindent elemészt ami az útjában van. A mi Napunk kb. a Vénuszig fog kiterjedni ebben az állapotban. Szerencsére ez azonban még odébb van. Van annyira leleményes az emberiség, hogy elpusztítsa addig saját magát. Ha máshogy nem, belefullad a saját maga által kreált szeméthegybe.

Athas tehát haldoklott. Rajaat sem élvezhette sokáig a győzelmét, azok fordultak ellene akikre a legkevésbé számított, a saját bajnokai. Elvitték Ur Draxa-ba és ott egy különös, mágiából készült börtönbe vetették. A bajnokok vezetője, Boris, a társai segítségével sárkánnyá változtatta saját magát. A többiek jutalmul Athas városait kapták meg. Ők lettek a későbbi boszorkány királyok. Történetünk idején komoly változások történtek Tyr városában. Három rabszolga és egy nemesember tettei alapjaiban rengették meg a várost. Rikus, a mul gladiátor, Nieva a gladiátornő, Sadira a félelf mágus megszökik az arénából és a pszionista Agis segítségével megszereznek egy varázsdárdát a félszerzetektől. Csak ezzel a fegyverrel lehet elpusztítani Kalak-ot, Tyr uralkodóját. A király által építtetett piramis fogja majd koncentrálni azt az energiát, ami szükséges lesz a király sárkánnyá válásában. Két ilyen szörnyeteget azonban már nem tudna elviselni a világ, ezért az összeesküvők akcióba léptek. Az eredmény egy halott király és egy szabad város. Ebbe a politikai szituációba csöppenünk bele.

Egy meglehetősen felindult leányzó fogad minket már a város kapujában. Szerinte csak a Fátyolos Szövetség mentheti meg a várost az idegen zsoldosoktól.

Nincs esélye befejezni a mondandóját, ugyanis egy templomos halálvarázst alkalmazott rá, s nem dobta meg a mentő dobását. Ennyit az informátorunkról. Természetesen bosszuljuk meg a halálát és nézzünk szét a környéken. Tyr elég népes város, valaki csak tud valamit erről a rejtélyes Szövetségről. A népek azt suttogják, hogy egy bányász az egyik fogadóban tud valamit a mágusok titkos szervezetéről. Nagy nehezen sikerül őt megtalálni, de nem hajlandó akárkinek segíteni. Megbíz, hogy jussunk be a templomosok főhadiszállására, és hozzunk bizonyítékot az árulásukról. Oda azonban nem könnyű bejutni. Egy embert ismer aki járt odabent, ez egy tolvajnő. Vele sincs azonban minden rendben. 10000 arannyal lóg egy kereskedőnek. Minket ér a megtisztelő feladat, hogy



kiegyenlítsük a számlát. Hálából elárulja a bejutáshoz szükséges kódot.

Ennek segítségével szivárogjunk be és intézzünk el mindenkit. Ez nem is olyan könnyű mint ahogy hangzik. Ajánlom mindenki figyelmébe a Stoneskin és az Ironskin varázslatokat. Ezek néhány kör erejéig sebezhetetlenné teszik az embereket. Nem hátrány abban az esetben, ha mindenki a szerencsétlen mágusunkat üti. Komolyabb túlerő esetén használjunk egy Web-et és egy Fire Wall-t.

A szerencsétlen ellenfél először beleragad a hálóba, majd minden körben megég. Nem egy hátrány az sem, hogy a varázstudók nem látnak át a tűzön.

A svédtorna után már roboghatunk is vissza a bányászhoz a bizonyítékkal.

Szerencsétlen templomosok azt hiszik, hogy árulásuk eredményeképpen visszakapják mágikus hatalmukat. Ők azonban csak eszközök és mikor már nem lesz többé szükség rájuk... A főhadiszálláson megtaláljuk azt a feljegyzést amire a bányász annyira áhítozott. Most már nincs akadálya hogy beépüljünk a Veiled Alliance soraiba. Az egész szervezetet egy öreg varázsló irányítja. Aggasztó híreket hallott Kalak király piramisáról. Az Ur Draxa-i banditák központja ott található. Ismét hozzánk fordul segítségért mindenki. Ne nagyon rohanjunk el, inkább ismerkedjünk meg a szövetség többi tagjával is. Külsőre minden nagyon egységesnek tűnik, de hamarosan felfedezhetjük, hogy éles ellentétek feszülnek a felszín alatt.

A konzervatív csoport a főmágussal az élen meg akarja tartani a névtelenséget. A fiatalabb réteg nyíltan ki akar állni az emberek elé és megmondani az igazat. Véleményem szerint mindenki jobban járna, ha az öregre hallgatna. A köznép még mindig a varázstudókat okolja Athas pusztulásáért. Nem tesznek különbséget a preserver-ek és defiler-ek között. Ez azonban a politikusok dolga, mi csak egyszerű kalandozók vagyunk.

A piacon működik a csoport egy másik ügynöke. A megfelelő jelszó elárulása után fontos információkkal lát el minket. Egy templomos eltűnt a közelmúltban. Lehet, hogy összefüggés van a fokozódó ellenséges tevékenység és az eltűnés között ? A piac szélén áll az elveszett tiszt háza. A szolgája nem egy vendégszerető fajta, de meg lehet győzni, hogy engedjen be a gazdája szobájába. Itt a könyvespolcon megleljük a kedvenc könyvét és elrejtve benne egy kőmedált.

Ez nyitja a szoborba rejtett lejáratot. Ez a járat egyenesen a piramis belsejébe vezet. Ne nagyon kószáljunk itt sokat, mivel ha egy pontot átlépünk, elég csúf szörnyek támadnak ránk. Van egy hely ahol egy mágikus mező nem enged továbbjutni. A megoldást az őrült, alvászavarokkal küszködő szerencsétlen mondja el.

Nekünk csak az lesz a dolgunk, hogy fejbe lőjük a szobrot nyílvesszővel. A szoborfej elfordul, s mehetünk a piramis belsejébe. A feljáratokat egy-egy tűzelementál őrzi, nem lesz könnyű átjutni rajtuk. Hamarosan egy halom ellenfelet kapunk a nyakunkba. Ne nagyon kíméljük őket, legyen gondunk a defiler-ekre is.

Nem rossz stratégia az sem, hogy ha behúzódunk egy olyan sarokba amelybe nincsenek növények. Abban az esetben ugyanis ha valaki hozzáér véletlenül egy palántához, az oszlopokon található drágakövekből kellemetlen meglepetést kaphat (villám, tűzlabda, meteor stb.). Az így legyengült ellenfelek már könnyű prédát jelentenek a gladiátorunknak. Egy defiler nő a háttérből próbálja rendezni a sorokat. Mindig egy Lord Warrior (az intróban már láthattuk, ő volt a csúf halálfejes pofa) nevű pasival fenyegeti az embereit. Látva, hogy ez nem igazán használ, ő maga is beszáll a küzdelembe. Vigyázzunk vele, mivel egy nagyon csúnya dezintegráló fegyverrel támad. Ne adjunk lehetőséget neki a támadásra. A teljes megsemmisítés után már csak a tapasztalati pontok bezsebelése és a hullák kizsebelése maradt hátra.

A szövetség bázisára visszatérve kellemetlen meglepetésben lett részünk. Hát ezt bizony elárulták.

Minden összetörve, hullák hevernek szanaszét. A megbízónk szobáját éppen ostromolják a banditák.

Avatkozzunk közbe (természetesen) és mentsük meg őket. Kiderül, hogy a fő veszély az alagsorban, egy titkos ajtó mögött van.

Athas kevés igazi hőseinek egyikének a hamvait tartalmazó urnát akarja a Lord Warrior megszerezni. Ezt igazán nem engedhetjük meg, de sajnos az orrunk előtt teleportált el. A csapatait azonban hátrahagyta és ők sem piskóták. A győzelem után teljes a kétségbeesés a főhadiszálláson.

Sokak szerint ez a város pusztulását jelenti.

Az öreg szerint csak egyetlen módon tudjuk megmenteni a várost. Össze kell gyűjtenünk négy kisebb varázstárgyat, és segítségükkel visszaszerezni az urnát. Az első tárgyat a helyszínen található druidanőtől kérhetjük el. A nemes cél érdekében hajlandó megválni a szent ereklyétől. A Cup of Life két karaktert fel tud gyógyítani teljesen, de azután pihentetni kell néhány napig, mert kiürül.

A tüzet ábrázoló tapétát ha figyelmesen megvizsgáljuk, észrevehetünk egy apró tartót is. Ebbe kell belerakni a parazsat és máris szabad az út a tűzvilágba. Itt az őslakosoknak be kell bizonyítanunk, hogy a draxan zsoldosok ellenségei vagyunk.

Nincs más dolgunk, mint néhány katonát a másvilágra küldeni. Most már örömmel üdvözölnek, mint új szövetségest.

Egy politikai káosz kellős közepébe csöppenünk bele. A fiatalok nem elégednek meg a jelenlegi hatalom tevékenységével. Ráadásul egy titokzatos gyilkosság is történt, ami azért furcsa, mert a verninek történelmében ez az első merénylet. Megbíznak minket, derítsük fel az események hátterét. Menjünk és vizsgáljuk meg a helyszínt. Egy lávató körül álló szoborcsoport egyik tagja ütötte agyon szegény tudóst. Látni senki sem látott semmit, de néhányan állítólag lábdobogást hallottak közvetlenül a tragédia után. Szorgos kutatómunkával kiderítettük, hogy a tettes nem más, mint a törzs második embere, aki hatalomvágyból eltette láb alól a riválisait. A következő áldozat maga a megbízónk volt. Az ő halálával a vulkánt megzabolázó varázslat elvesztette erejét. Bármely percben kitörhetett a tűzhányó.

Természetesen a mi csapatunkra vár a feladat, hogy a Fire Ruby segítségével ezt megakadályozzuk.

Ez volt az a pont a játék során, ahol majdnem feladtam. Időlimithez kötötték a rubin megszerzését. Ez még nem is lett volna olyan nagy baj, de beraktak egy idétlen logikai részt is (logika nélkül), amit csak próbálgatással lehetett megcsinálni.

Töredelmesen beismerem, hogy itt levettem a nehézséget könnyűre. Aki előttem megcsinálja legnehezebben, az a vendégem egy nagy adag somlóira. Komolyan!! Nagy nehezen átverekedtem és megszereztem a második tárgyat, a tűzrubint.

Hálálkodás, puszi, puszi, irány a másik tapéta.

Ezzel azonban egy kis gond van. Az idő vas foga nem kíméli a mágikus szőnyegeket sem. A szakadás miatt nem tudjuk visszatenni a helyére. Most mit tegyünk? Szerencsére eszünkbe jut, hogy a piacon van egy szőnyegárus, talán ő tud segíteni. Nem tudott. Igaz, hogy javít különféle szőnyegeket, de ezekhez a mágikus leplekhez csak a sivatagban élő beduin törzs varázsszövője ért igazán. Szerencsénkre a főkapunál éppen most indul egy karaván, csatlakozhatunk hozzájuk.

A nomád törzs főnökének a lányával már volt szerencsénk találkozni egy óriás barlangjában. Akkor segítettünk rajta (minusz egy+két óriás), most rajta a sor. Hálából megkér minket egy apró szívességre. Hiába, ilyenek a nők. A törzs második embere nem nagyon fér a bőrébe és a főnök helyét szeretné elfoglalni. Ennek érdekében nem riad vissza egy kis hazaárulástól sem. Ellene kéne szerezni valamilyen írásos bizonyítékot.

Megtudtuk, hogy egy templomossal találkozik a sivatagban. Keressük meg a fickót és érdeklődjük meg, hogy van e kedve részt venni egy szép temetésen. Azonnal értett a szépszóból, mert minden cuccát hátrahagyva elmenekült. A sötétben felvettük a köpenyét, s így az áruló nekünk adta át az ellopott dokumentumokat. Most már a markunkban volt.

A hőstettünkért cserébe a vezér megjutalmazott minket a kincstárából néhány hasznos holmival.

A szőnyegkészítő néhány összetevőt kért a tapéta helyrehozatalához, de minden gond nélkül átadtuk neki a kívánt tárgyakat.

Kis idő múlva kész is lett. Jobb, mint újkorában. Fizessük ki rendesen a legmagasabb árat, megérdemli, (no meg mi is kapunk néhány ezer tapasztalati pontot). A helyrehozott tapéta és a legyező segítségével egy újabb világba teleportálódunk el. Itt kell megkeresnünk a harmadik varázstárgyat, a Szelek Hárfáját. A közelben élő óriás törzstől megtudtuk, hogy egy vén boszorka vitte el a hegyekbe már jó néhány hónappal ezelőtt. Tőle kell visszaszereznünk.

A környéken egyébként teljes a zűrzavar. A békés törzs életét nem csak a harcias szörnyfejű óriások nehezítik, hanem néhány nappal ezelőtt a légsárkányok elrabolták a törzsfőnök kisfiát. Félő, hogy soha többé ne látják viszont.

A hajót csak a kormány, vitorlarúd és a vitorla visszatétele után használhatjuk.

A közeli szigeten egy igen nagyképű harcos fogad néhány szörnyfejjel egyetemben.

A fém baltája nagyon elbizakodottá tette és nekitámadt a csapatomnak, amikor folytatni akartam az utam.

A csatának hamar vége lett. Az öreg boszorka a kunyhóban valami sípot akart megszerezni, s erre a mi csapatunkat szemelte ki.

Rossz választás volt, mivel gonosz karakterekkel nem üzletelek. A légsárkányok fészkéhez vezető út tele van csapdákkal. Célszerű a félóriást vezetőnek választani, mivel ő még túl is éli az első adagot. A sárkányok nem nagyon szeretik az idegeneket, megpróbálnak feltartóztatni. Vesztükre. Egy-két irhát rakjunk el, mivel a kovács nagyon jó páncélt csinál belőle, az elf kereskedő meg a piactéren gyűjti az ilyesmit. A sziklatorlaszt a kőlap megnyomásával lehet kinyitni.

Szerencsénk van, a fogvatartott két óriás még életben van.

Szedjük szét a fészket és engedjük ki a foglyokat. A hálájuk nem ismert határokat. A fészekben még ráadásul megtaláljuk az elveszettnek hitt hangszert is. Örömünk most már teljes, mehetünk vissza a főhadiszállásra.

Az utolsó tárgy Tyr legendás vasbányáiba van elrejtve. A bejutáshoz fel kell csapnunk bányásznak a helyi munkaközvetítő irodában. A kapott kulccsal már simán lejuthatunk a bányákba. Összvissz három szintes a drága, szóval nem kell megijedni. A bányafelügyelő összetévesztett minket egy kalandozó csapattal, és megbíz a rejtélyes halálesetek kivizsgálásával. Egyetlen túlélő van, az is halálos beteg. A pszionikus segítségével megtudtuk, hogy agyfürkészek uralják az alsó szinteket. Nekünk sem kellett több, nekivágtunk.

Az első szinten csak Blick (a liftfelügyelő) „feltámasztása" a feladatunk, a másodikon néhány „töródött bányász" eliminálása, majd a harmadikon a mindflayerek próbálnak utunkba állni. A főhadiszálláson az öregagyat csak csatán kívül tudtam megsemmisíteni – magyarul mindenkit le kellett vernem előtte. Rövid pihenés után indulhatunk Promere kalapácsáért, amit csak néhány sárkányocska, meg gólemocska őriz. Nem okozhatnak problémát, főleg ha használjuk a nemrég megszerzett hárfánkat is... Innen már csak a kivergődés és az utolsó helyszín van hátra (ide ismét a városból kell lemenni, egy faliszőnyeg hatástalanítása után). Aki idáig eljutott annak nem okozhat különösebb gondot a játék végigjátszása. Az utolsó csatához csak annyi segítséget adnék, hogy a Lord Warriornak csak olyan harcossal ugorjunk neki, aki „tűzvédett", illetve mindjárt a csata elején indítsunk egy Haste varázslattal, majd szaladjunk szét a karaktereinkkel... Folytatódhat hát az utolsó nagy csata...

A végén a mentést mindenféleképpen tegyük el, mivel jövőre senki és semmi sem ment meg a Dark Sun harmadik részétől.

A végeredményt tekintve nem volt rossz

a Dark Sun 2, de lehetett volna sokkal jobb. Az apró technikai és grafikai problémák kiküszöbölésével (a béta verzióban legalábbis elég sok volt ezekből) klasszikus lehetne ebben a műfajban. Természetesen ez korántsem a teljes leírás. Számtalan kisebb-nagyobb mellékküldetés színesíti a játékot, és ezektől lett élvezetes maga a cselekmény.

Nekem személy szerint az a küldetés tetszett a legjobban, mikor a varázslót a saját felesége zárta be egy dimenzióbörtönbe, és csak az én közreműködésem által szabadult ki. Nem árt ha odafigyelünk mit is csinál az asszony (barátnő) a szabadidejében. Azok akik végigjátszották az első részt, biztosan nekivágnak a másodiknak is. Egy hozott partival és azok fegyverzetével még a legnehezebb szint sem jelent megoldhatatlan akadályt.

A kezdők azonban készüljenek fel arra, hogy szinte minden sarkon le fogják verni őket és tölthetik vissza az egészet. Mindezen kellemetlenségek ellenére nálam előkelő helyet foglal el a Dark Sun sorozat a szerepjátékok ranglistáján.

Most már igazán abbahagyom, ugyanis találkozom van Drizzt Do'Urden-nel, egy másik nagysikerű SSI játékban.

Mocsy

SSI

- Túl sok gyilkolás, kevés kaland-elem

+ Jól hasznodsíthatóak az előző részből áthozott karakterek.

MS DOS 5.0
386/33
4 MB RAM
VGA
18 MB HD
SB, GUS, AWE32, ROLAND, G.MIDI

84%

BLOODNET

Nos itt az utolsó rész a Bloodnethez (pillanatnyilag). Ez úgy van, hogy ezidáig elég „cool-ul" (sok idézőjel) ment minden, de most kész... vége... megállt tudásom. Azt hittem, hogy esetleg egy nyugati lap valamit már tud róla, így azt felhasználhattam volna, de nem. Leírás sehol sem jelent meg róla. Sajnos teljesen elakadtam. Ilyen még nem volt. A programozók jól kiszúrtak a Bloodnetes társasággal. Hogy miért ? Sajnos van benne egy-két dolog, ami igencsak megnehezíti a játékosok dolgát (írok példát is, hiszen javítani kell az eddig megjelenteket). Ilyen hibáknak (vagy lehet, hogy nem hibák, de akkor rajtuk kívül nem sokan tudják megoldani a rejtélyt) nem lehetett volna egy ilyen szuper játékban előfordulniuk.

Például 1. – amikor elmegyünk Garrick Fizzért, és logikusan (ha ez nem logikus, akkor sorry) először Garrick-nek szólunk, hogy jöjjön velünk, ő szó nélkül eljön, de akkor a banda egy tagjától nem tudunk majd később megszerezni valamit, ami pedig nagyon is kell...

2. – a Cafe Voltaire-ben megtudhatjuk C.T. cybercímét, ha lefordítatjuk Gerry Soo szövegét. Nos, aki lefordítaná az keresztrejtvényben válaszol és igen nehéz „megfejteni" (nekem nem sikerült, pedig 10 aktív év angol van a hátam mögött)...

Szóval ez csak kettő így hirtelen (az elsőre véletlen jött rá egy budapesti Cyberpunk, hívjuk csak Yankee-nek), lehet ha egy kicsit érik bennem a dolog, akkor majd rájövök – és ha a szerkesztőség beleegyezik –, lesz még egy tippcsokor a Bloodnethez, de pillanatnyilag úgy akadtam el, hogy tudom mit kellene csinálni, de nem adódik rá lehetőség.

Először a kiegészítések:

– Amikor elmegyünk Garrick Fizzért előbb az emberekkel beszéljünk, és csak utána Garrickkel. Auntie Matter odaadja a Wrath Ray terveit, ha adunk neki egy TransTech kitűzőt. Phree Taught altatógázt ad, ha adunk neki érte egy sárkány soul boxot, Chuck meg segít, ha bebizonyítjuk neki, hogy Deirdre a barátunk volt. Phractle a már említett ajánlatot teszi. Ezekután felvehetjük Garricket.

– Amikor elmegyünk a Strawberry Fieldre, Shock Maraud megmondja, hogy a Rimbus adatbázis az ANTIBODY címen található. Ezt szerezzük meg, és vigyük el neki. Ekkor csatlakozik hozzánk, de egy napra rá kiderül, hogy az adatbázis vírusos volt. Szerezzük meg még egyszer, ha nem, akkor jönnek az emberei (nem veszélyesek, csak zavarnak).

– Ha Shockot kidobjuk a csapatból, ránk küldi az embereit (gondoljuk meg, hogy egyáltalán fel kell-e venni a csapatba).

Nézzük a folytatást:

„Nos mint mondottam volt, Bertrand Focault kinyírása után ott volt a lehetőség, hogy megkapjam a vérképzőt. Nekem akkor még nem kellett, úgy gondoltam, majd később visszajövök érte. Féltem, hogy hamarosan elég sok vámpírral lesz dolgom, ezért a képemre kentem egy Instapigmentet, és elmentünk a temetőbe.

Mivel teljesen hétköznapi embernek látszottam, nem támadtak meg, és miután Christian Proellel szóba elegyedtem, egy karót kaptam tőle. Szegény bolond. Még vagy tízszer visszamentem hozzá, és kaptam tíz karót tőle. Nekem ez csak jó volt. Annyi karóm volt, hogy Erdély összes Drakuláját kinyírhattam volna vele (főleg azért mert csak egy volt belőle, de mindegy).

Ezután elnéztünk az Electric Anarchy-hoz, és Phree Taughtnak odaadtam a sárkány soul boxot, mire ő odaadta az altatógázt. Chucknak odaadtam a „Deirdrével kapcsolatban álló személyek listáját" (Deirdre Tackett Associate List) és innen már látta, hogy nem a levegőbe beszéltem. Tényleg Deirdre barátja vagyok... voltam... Chuck megkérdezte, hogy Deirdre mesélt-e róla. Ekkor eszembe jutott, amit a Kafka összeesküvésben halottam. Szóval Chuck az utolsó gyerek Deirdre bandájából. A többiek eldobva valós létüket a Net-be mentek, hogy védelmezzék az Incubus-t. Chuck elmondta, hogy Van Helsing is keresi, mert tudja, hogy Chuck programozta az Incubust és megakarja szerezni tőle az Incubus címét. Sajnos ez nem fog menni senkinek, mert Deirdre egy implantot tett Chuck fejébe, ami kitörölte az Incubusszal kapcsolatos összes emlékét. Elmondta azt is, hogy Deirdrét látta valahol, igaz egy másik testben, de felismerte. Egy hamis smaragd lógott a nyakába. Chuck csatlakozni akart hozzánk. Én felvettem a csapatba, de ehhez el kellett bocsátanom Elvist. Mindegy, ez van – gondoltam. Persze nem felejtettem el felvenni Elvis cuccait. Na... tehát megvolt az altatógáz. Ennek a segítségével gond nélkül meg tudjuk szerezni a Kafkásoknak azt a marhaságot – gondoltam. Elmentünk és mindenkinek vettünk egy gázálarcot, majd fel is vettük. Ezután az Icon Robber Stúdióba vezetett az utunk.

A SomnaVaporral nem volt gond elkábítani a filmeseket. Miután átkutattuk a szobát, megtaláltunk mindent ami kellett szó nélkül fel is pakoltunk mindent (Multichannel Transmitter, Virtual Viewer, Holocam, Holofilm...). Gondoltam minél előbb le kell rendezni a Kafkásokat, a tőlük kapott információ pedig segít! Elmentünk a Kafkásokhoz.

Odaadtam a Coover Tristannak a Multichannel Transmittert, mire az megköszönte, és azt mondta, hogy jó fej vagyok. Jó fej... ez kurva kevés! Információt ígértél te szemét! – azt hittem rögtön megölöm. Pillanatnyilag nem tudok segíteni – mondta –, de szívesen veletek mennék. Maradj anyádba seggfej! – mondtam. Nem volt türelmem hozzá, és különben is ha most eljönne, akkor később is el fog jönni. Majd később visszajövök érte – gondoltam.

Eszembe jutott, hogy a Hard Metalosok kértek egy lábat meg egy kezet. Megvettem azokat és elvittem nekik. Nem mintha kellett volna a pénz, de mindegy. Gondoltam még egy business le van rendezve. Különben is sok ígéret ideje lenne valamikor tenni is „valamit". Ekkor jutott eszembe a templom, és Mary anya. Mivel volt már Holocam-em, elmentünk a Plaza hotelbe.

Ott bementünk a jobb oldali felső szobába, és azt a szemét McCalaster lefényképeztem, épp amikor egy olcsó kis rihével hetyegett. Lesz egy kis buli otthon, seggfej – gondoltam. Jól van. Ementünk Bill Douganhoz, a TransTech főhadiszállására.

Odaadtam neki a filmet, mire azt mondta, hogy ez „kúl", és ha legközelebb beszélünk Mary anyával, akkor már csak jót fogunk hallani tőle. Ok Billy boy, de ha nem úgy lesz, a nyelvedet a seggedig húzom! – ez megtette a kellő hatást. Nézzünk el Mary anyához – mondtam az embereimnek.

A templomban Mary anya nagyon megköszönte nekünk a segítséget, és azt mondta, hogy kész velünk jönni, hogy megállítsuk a gonoszt. Megkértem, hogy várjon még vele, mert az idő még nem ért meg rá. Jó – mondta –, én itt leszek fiam. Na

jó. Ott volt nálam a Morph Spawner is, amit Lazlo Green kért. Gondoltam vigyük ezt is el. Ezzel is kevesebb kacatot kell cipelnünk.

Lazlo Green is csak annyit tudott mondani, hogy srácok ti szuperek vagytok... meg, hogy kösz Ennyi?!! Én mindenkinek segítek, de nekem senki sem tud segíteni?

Na most készüljünk fel egy kemény harcra – mondtam. Van Helsing lányát, és a szeretőjét kell kinyírnunk. Elmentünk Van Helsing lakására, ahol már vártak minket. Anastasia nem is igen bírt magával és szinte rögtön ránk támadt. Anastasiát és Omart karóval kellett megölnünk (a torzóba kell vágni), a két másik ürgét pedig bármivel (igaz a „bármi" nem tudom, hogy lőfegyvernek számít-e) (ajánlom, hogy Anastasiára és Omarra is két-két ember küldjünk, a másik kettőt pedig a maradék két emberünkkel nyírjuk ki). Amikor sikerült hidegre tenni őket, átmentünk a hátsó szobába. Átkutattuk, és egy jelzavarót (Signal Scrambler) és egy mellvértet találtunk. Tudtam, hogy a mellvért csak Sir Anias barátjáé lehetett. El kell neki vinni – gondoltam.

Felkentem magamra még egy Instapigmentet, és elmentünk a keresztesekhez. Bementünk Sir Aniashoz, és odaadtam neki a mellvértet. Rögtön felismerte. Ígéretéhez híven készen állt velünk jönni. Nem hívtam el, mondván ha eljő az ideje, majd visszajövök érte. ő megígérte, hogy várni fog ránk.

Elnéztünk a múzeumba. Wyche Gibbons azt mondta, ha megölünk néhány vámpírt neki és elhozunk egy könyvet is, akkor ad $4.000-t. Jó – mondtam –, úgyis „unatkozunk". Kaptam tőle egy fél amulettet (Már kaptam egy felet a Plaza Hotelben is, lehet, hogy a kettő az egy? Nem tudom összerakni...). Na jó. Elmentünk a könyvtárba.

Három nő volt ott, és csak kacérkodtak velünk, de amint az idősebb nőhöz szóltam, nevezett Olgathistle-hez, ránk támadtak. Nem volt könnyű kinyírni őket, de sikerült. Miután átkutattuk a könyvtárat meg is találtuk a könyvet. Catal Huyuk. Micsoda hülye cím! Elvittem Wyche-nek. Odaadta a lóvét. Épp ideje volt benézni a Netbe. Elmentünk Banks lakására és beléptünk a Netbe. Nemsokára megtaláltam Shakespeare-t. Rég nem láttam, és mindig csak olyankor tűnik fel, ha kell neki valami. Ez akkor is így volt. Volt nála egy hamis program. Valami kenyai maffiózó keresett egy Incubus nevű programot, ami az egyik hackerét kifingatta, és Shakespeare szerzett egy szinte azonos felépítésűt, csak egy profi tudja megmondani, hogy nem az az igazi, csak egy gáz van vele, össze kell rakni. Azt mondta, ha megcsinálom neki és elviszem a színházba, akkor ad $50.000-t. Nem kis pénz, tehát elvállaltam. Miután kiléptünk a Netből, Chuck fél perc alatt összerakta. Na ebből is lesz egy kis pénz. Ettől függetlenül még visszacsatlakoztunk a Netbe, hátha találunk valamit. Különben sem mentünk még el bank címére (Sis Konfigg adta meg). Ok. NYVAULT – mondtam a FATS-nek –, már ott is voltunk. De hé, semmi pénz. Amit találtunk az nem pénz, hanem Charlie Flyer memóriájának egy része volt. Így már négy darab volt meg az ötből. Kiléptünk, és mivel már este volt, elugrottunk a Centrál Parkba, és kinyírtuk a két vámpírt. Ez volt a legnehezebb harcunk, de legalább elmondhattuk, hogy nincs több vámpír a városban.

Amint felvirradt a nap elmentünk a színházba, és odaadtam a kenyainak az Incubust. Pénzt akkor nem adott, mert meg akarta vizsgáltatni. OK. Délután visszajövünk – mondtam.

Mivel nagyon nem volt mit csinálni, ténferegtünk délutánig, majd visszamentünk az $50.000-ért. ..."

Ennyi. Itt végem van. Ötleteim vannak, de nem tudok tovább jutni.

– Meg kell találni Charlie Flyer memóriájának az ötödik darabját, az ötöt össze kell rakni, majd el kell vinni a kórházba, ahol Charlie fekszik. Ha ez megvan, akkor Charlie valószínűleg tud majd valamit az Incubusról.

– Ha megvan az Incubus, akkor Deirdre tud majd segíteni, hogy hogyan nyírjuk ki Van Helsinget.

– Deirdre nyakában egy hamis smaragd van. Ezt kell keresni, és akkor meg lesz Deirdre is (hacsak nem vágták le a fejét).

– Van Helsing kinyírásához kell a kis csapat: Mary anya, Sir Anias...

Hát ennyi. Sorry, de nem megy tovább. Ha esetleg valaki tovább tartana, akkor szívesen venném, Nos itt az utolsó rész a Bloodnethez (pillanatnyilag). Ez úgy van, hogy ez idáig elég „cool-ul" (sok idézőjel) ment minden, de most kész... vége... megállt tudásom. Azt hittem, hogy esetleg egy nyugati lap valamit már tud róla, így azt felhasználhattam volna, de nem. Leírás sehol sem jelent meg róla. Sajnos teljesen elakadtam. Ilyen még nem volt.. A programozók jól kiszúrtak a Bloodnetes társasággal. Hogy miért? Sajnos van benne egy-két dolog, ami igencsak megnehezíti a játékosok dolgát (írok példát is, hiszen javítani kell az eddig megjelenteket). Ilyen hibáknak (vagy lehet, hogy nem hibák, de akkor rajtuk kívül nem sokan tudják megoldani a rejtélyt) nem lehetett volna egy ilyen szuper játékban előfordulniuk.

Például: 1. – amikor elmegyünk Garrick Fizzért, és logikusan (ha ez nem logikus, akkor sorry) először Garrick-nek szólunk, hogy jöjjön velünk, ő szó nélkül eljön, de akkor a banda egy tagjától nem tudunk majd később megszerezni valamit, ami pedig nagyon is kell...

2. – a Cafe Voltaire-ben megtudhatjuk C.T. cybercímét, ha lefordítjuk Gerry Soo szövegét.. Nos aki lefordítaná az keresztrejtvényben válaszol és igen nehéz „megfejteni" (nekem nem sikerült, pedig 10 aktív év angol van a hátam mögött)...

Szóval ez csak kettő így hirtelen (az elsőre véletlen jött rá egy budapesti Cyberpunk, hívjuk csak Yankee-nek)... lehet ha egy kicsit érik bennem a dolog, akkor majd rájövök – és ha a szerkesztőség beleegyezik –, lesz még egy tippcsokor a Bloodnethez, de pillanatnyilag úgy akadtam el, hogy tudom mit kellene csinálni, de nem adódik rá lehetőség.

Először a kiegészítések:

– Amikor elmegyünk Garrick Fizzért előbb az emberekkel beszéljünk, és csak utána Garrickkel. Auntie Matter odaadja a Wrath Ray terveit, ha adunk neki egy TransTech kitűzőt. Phree Taught altatógázt ad, ha adunk neki érte egy sárkány soul boxot, Chuck meg segít, ha bebizonyítjuk neki, hogy Deirdre a barátunk volt. Phractle a már említett ajánlatot teszi. Ezek után felvehetjük Garricket.

– Amikor elmegyünk a Strawberry Fieldre, Shock Maraud megmondja, hogy a Rimbus adatbázis az ANTIBODY címen található. Ezt szerezzük meg, és vigyük el neki. Ekkor csatlakozik hozzánk, de egy napra rá kiderül, hogy az adatbázis vírusos volt. Szerezzük meg még egyszer, ha nem, akkor jönnek az emberei (nem veszélyesek, csak zavarnak).

– Ha Shockot kidobjuk a csapatból, ránk küldi az embereit (gondoljuk meg, hogy egyáltalán fel kell-e venni a csapatba).

Nézzük a folytatást:

„Nos mint mondottam volt, Bertrand Focault kinyírása után ott volt a lehetőség, hogy megkapjam a vérképzőt. Nekem akkor még nem kellett, úgy gondoltam, majd később visszajövök érte. Féltem, hogy hamarosan elég sok vámpírral lesz dolgom, ezért a képemre kentem egy Instapigmentet, és elmentünk a temetőbe.

Mivel teljesen hétköznapi embernek látszottam, nem támadtak meg, és miután Christian Proellel szóba elegyedtem, egy karót kaptam tőle. Szegény bolond. Még vagy tízszer visszamentem hozzá, és kaptam tíz karót tőle. Nekem ez csak jó volt. Annyi karóm volt, hogy Erdély összes Drakuláját kinyírhattam volna vele (főleg azért mert csak egy volt belőle, de mindegy).

Ezután elnéztünk az Electric Anarchy-hoz, és Phree Taughtnak odaadtam a sárkány soul boxot, mire ő nekem adta az altatógázt. Chucknak odaadtam a „Deirdrével kapcsolatban álló személyek listáját" (Deirdre Tackett Associate List) és innen már látta, hogy nem a levegőbe beszéltem.. Tényleg Deirdre barátja vagyok... voltam... Chuck megkérdezte, hogy Deirdre mesélt-e róla. Ekkor eszembe jutott, amit a Kafka összeesküvésben halottam. Szóval Chuck az utolsó gyerek Deirdre bandájából. A többiek eldobva valós létüket a Net-be mentek, hogy védelmezzék az Incubus-t. Chuck elmondta, hogy Van Helsing is keresi, mert tudja, hogy

A

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

INGYENES 16 OLDALAS HARDWARE - SOFTWARE MELLÉKLETE

1995. FEBRUÁR

TARTALOMJEGYZÉK

MS Publisher 2.0 2
Hírek a nagyvilágból 6
Tandberg Data streamerek-ek 8
Idegen nyelvű szakkönyvek 9
Új SOUND GALAXY 16 hangkártya 10
A PAR rendszer / RAZOR PRO 11
Multimédia CD-ROM-ok 12
Stealth 64 DRAM grafikuskártya 14
PC CD-ROM-ok 15

A megjelent írásokkal és termékekkel kapcsolatban bővebb információt a forgalmazó cégek nyújtanak. Kérjük őket keressétek fel ezzel kapcsolatban.

Jelentkezés a melléklet lapjaira:

GURU hirdetésfelvétel - Tel.: 183-4153

NÉVJEGY

Microsoft Szoftverinformáció
Madách Trade Center
1075 Budapest,
Madách Imre u. 13-14.

Tel.: 2MS-INFO, azaz 267-4636

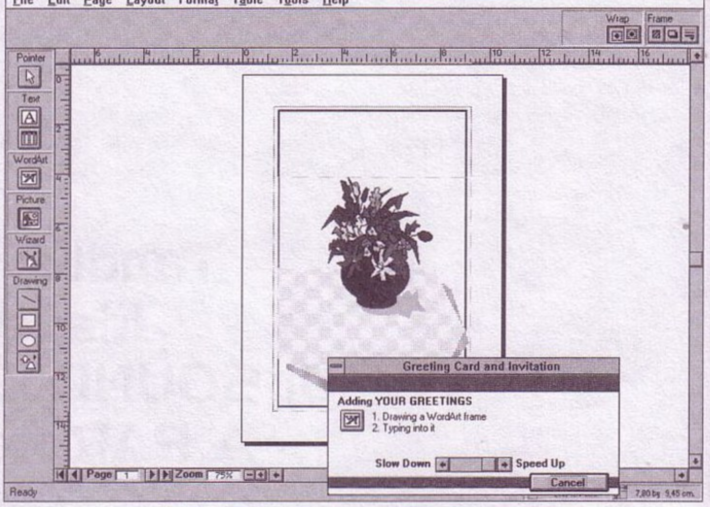
Microsoft Publisher 2.0

Microsoft Publisher

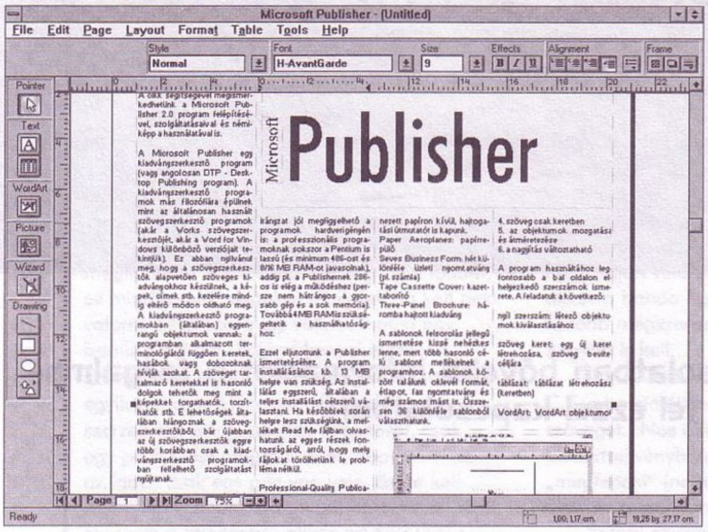
A cikk segítségével megismerkedhetünk a Microsoft Publisher 2.0 program felépítésével, szolgáltatásaival és némiképp a használatával is.

A Microsoft Publisher egy kiadványszerkesztő program (vagy angolosan DTP - Desktop Publishing program). A kiadványszerkesztő programok más filozófiára épülnek mint az általánosan használt szövegszerkesztő programok (akár a Works szövegszerkesztőjét, akár a Word for Windows különböző verzióját tekintjük). Ez abban nyilvánul meg, hogy a szövegszerkesztők alapvetően szöveges kiadványokhoz készülnek, a képek, címek stb. kezelése mindig eltérő módon oldható meg. A kiadványszerkesztő programokban (általában) egyenrangú objektumok vannak: a programban alkalmazott terminológiától függően keretek, hasábok vagy dobozoknak hívják azokat. A szöveget tartalmazó keretekkel is hasonló dolgok tehetők meg mint a képekkel: forgathatók, torzíthatók stb. E lehetőségek általában hiányoznak a szövegszerkesztőkből, bár újabban az új szövegszerkesztők egyre több, korábban csak a kiadványszerkesztő programokban fellelhető szolgáltatást nyújtanak.

A másik figyelemreméltó érdekes irányzat, hogy a DTP programok is két csoportba oszlanak, készülnek professzionális célú programok (pl. Quark Xpress, (Corel) Ventura, PageMaker stb.), ill. otthoni felhasználóknak, ilyen program pl. a MS Publisher is. Ez utóbbi programok bizonyos szempontból egyszerűbbek (pl. nincs bennük színre bontás stb.), más részről egyszerűbb a használatuk, egyszerűbben lehet velük létrehozni valamilyen kisebb kiadványt. Ezen azt kell érteni, hogy sok, a későbbiekben jól felhasználható sablont (template), vagy mint a



Publisher, Varázslót (PageWizard Assistant) tartalmaz, melyek használatával, ill. felhasználásával egyszerűen készíthetünk különféle szórólapokat, névjegyeket stb. E két irányzat jól megfigyelhető a programok hardverigényén is: a professzionális programoknak sokszor a Pentium is lassú (és minimum 486-ost és 8/16 MB RAM-ot javasolnak), addig pl. a Publisher-nek 286-os is elég a működéshez (persze nem hátrányos a gyorsabb gép és a sok memória). Továbbá 4 MB RAM is szükségeltetik a használhatósághoz.



Ezzel eljutottunk a Publisher ismertetéséhez. A program installálásához kb. 13 MB helyre van szükség. Az installálás egyszerű, általában a teljes installálást célszerű választani. Ha későbbiek során helyre lesz szükségünk, a mellékelt Read Me fájlban olvashatunk az egyes részek fontosságáról, arról, hogy mely fájlokat törölhetünk le probléma nélkül.

Professional-Quality Publications Made Easy - professzionális minőségű kiadványok egyszerűen, ez a program jelmondata. Ennek megvalósítására szolgálnak a már korábban említett Varázslók és Sablonok.

A Varázslók:

Banner: hosszú feliratot tartalmazó csík, például Happy Birthday, vagy valamilyen hasonló felirattal.

Business Card & Paper: névjegykártya és cégjelzéses papír
Calendar: naptár
Envelope: boríték
Flyer: hirdetés, opcionálisan letéphető telefonszámokkal
Greeting Card & Invitation: üdvözlőlap és meghívó
Newsletter: hírlevél
Origami: néhány érdekes origami hajtogatás készíthető vele, a megfelelően színezett papíron kívül, hajtogatási útmutatót is kapunk.
Paper Aeroplanes: papírrepülő
Seven Business Form: hét különféle üzleti nyomtatvány (pl. számla)
Tape Cassette Cover: kazettaborító
Three-Panel Brochure: háromba hajtott kiadvány

A sablonok felsorolás jellegű ismertetése kissé nehézkes lenne, mert több hasonló célú sablont mellékelnek a programhoz. A sablonok között találunk oklevél formát, étlapot, fax nyomtatványt és még számos mást is. Összesen 36 különféle sablonból választhatunk.

A program első indításakor egy rövid ismertetés kapunk a program általános alapelveiről, a szerzők hat lényeges tényt kívánnak a program filozófiájával kapcsolatban kiemelni. Ezek a következők:
1. objektumok
2. kilenc szerszám a kilenc különféle objektumhoz
3. minden objektum egyenrangú
4. szöveg csak keretben
5. az objektumok mozgatása és átméretezése
6. a nagyítás változtatható

A program használtához legfontosabb a bal oldalon elhelyezkedő szerszámok ismerete. A feladatuk a következő:

nyíl szerszám: létező objektumok kiválasztásához

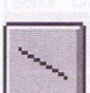
szöveg keret: egy új keret létrehozása, szöveg bevitel céljára

táblázat: táblázat létrehozása (keretben)

WordArt: WordArt objektumot tartalmazó keret

kép: keret létrehozása a ClipArtok közül, vagy máshonnan származó kép elhelyezésére.

Oldalvarázsló: választás a varázslók közül

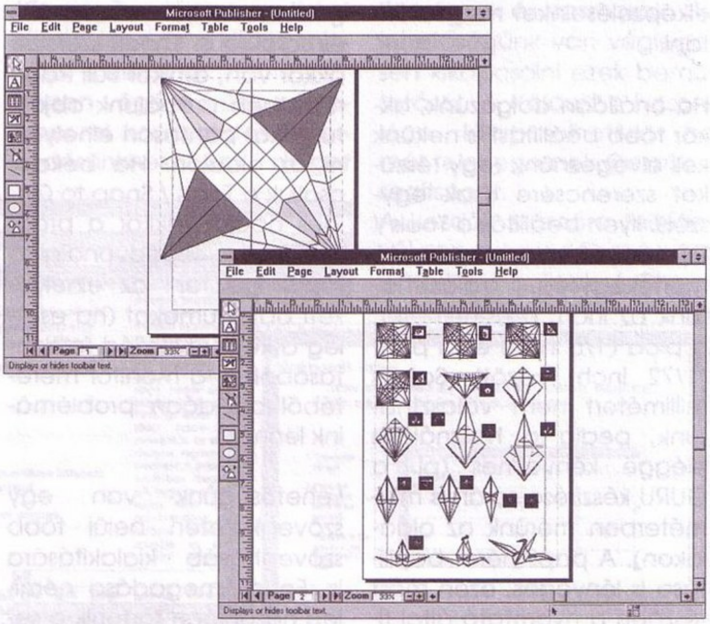

vonal: vonal rajzolása

téglalap: téglalap / négyzet rajzolása

ellipszis: ellipszis / kör rajzolása

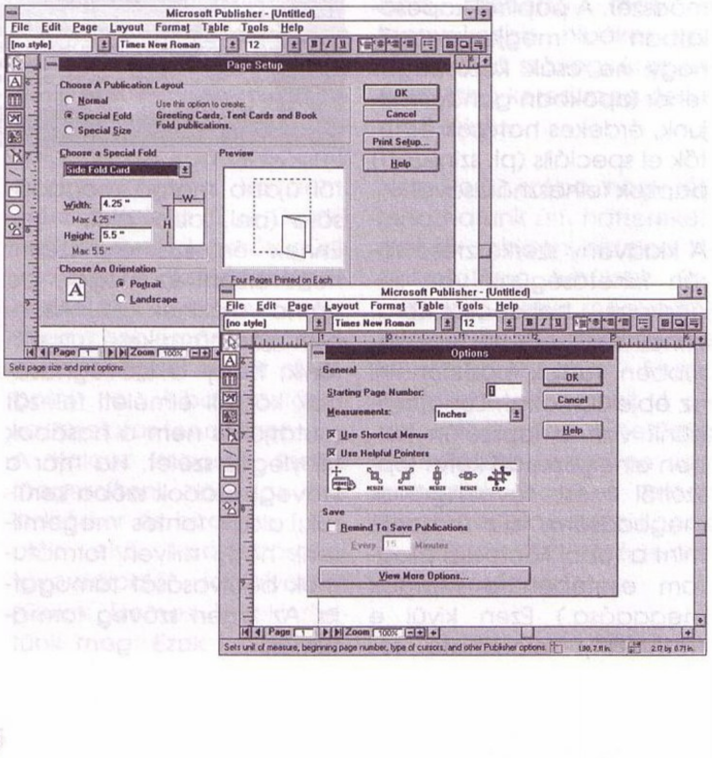
formák: változatos alakú sokszögek és egyebek közül választhatunk.

A kiadványszerkesztő programok tulajdonképpen egyszerűek, a legfontosabb dolgokat a felhasználónak kell megtennie. Ezen pl. azt kell érteni, hogy először nekünk kell kitalálni, hogy mit szeretnénk készíteni, hogyan nézzen ki, hány képet szeretnénk elhelyezni és azok hova kerüljenek... Ez utóbbival kapcsolatban megfigyelhetjük, hogy a Publisher is csak minimális és csak vektoros grafikára vonatkozó szerkesztési lehető-



séget kínál (vonalak, körök stb. - ill. a WordArt). A bittérképes grafikák szerkesztéséhez más programokat kell igénybe venni.

Tehát most eljutottunk oda, hogy készítsünk valamilyen kiadványt. Először persze el kell dönteni, hogy mit is szeretnénk készíteni (persze neki kezdhetünk egy újságnak és végül az eredmény lehet egy névjegy, de e módszer követése nem mindig célszerű). Ha döntöttünk, akkor megnézhetjük, hogy van-e megfelelő Sablon, vagy Varázsló. Ha van legalább kicsit hasonló, akkor könnyebb dolgunk van, mert a tervezés (design) főbb lépéseit már elvégezte valaki helyettünk, nekünk csak az aktualizálás, az egyéni kinézet megteremtése a dolgunk. Ez sem egyszerű, de meríthetünk ötleteket a meglevő sablonokból, a Varázslók által létrehozott különböző stílusú dokumentumokból. Ha azonban nincs hasonló, akkor lehetőségünk van saját

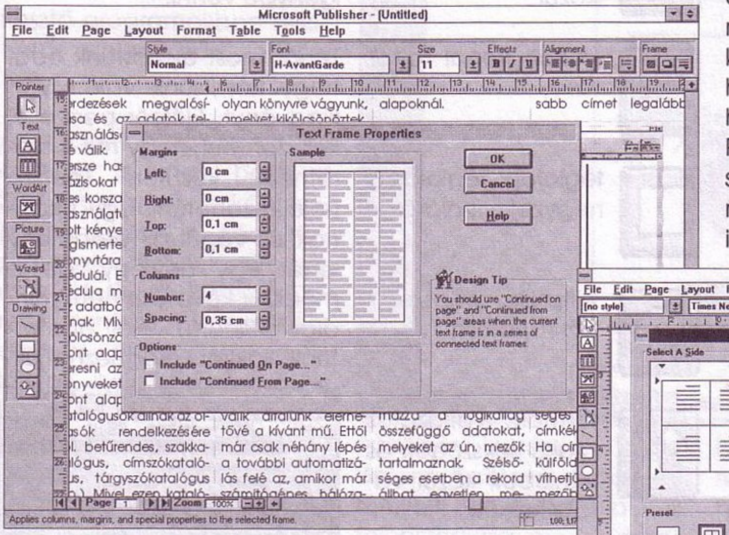


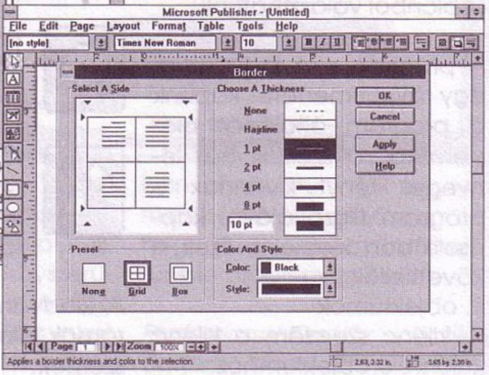
elképzeléseinket megvalósítani.

Ha önállóan dolgozunk, akkor több beállítást is nekünk kell elvégeznünk (egy részüket szerencsére csak egyszer). Ilyen beállítás a Tools / Options...-ben található mértékegység. Választhatunk az inch, a centiméter, a pica (1/6 inch) és a pont (1/72 inch) között. Sajnos millimétert nem választhatunk, pedig a használata eléggé kényelmes (pl. a GURU készítése során is milliméterben mérünk az oldalakon). A papírméret beállítása is lényeges, ezen most részben a nyomtató által fizikailag támogatott papírméretet, ill. az általunk létrehozni kívánt dokumentum méretét is érthetjük. A Page / Page Setup menüben lehetőségünk van e méretek összefüggését is megfigyelni. Általában célszerű maximum akkora méretben dolgozni, melyet a nyomtatónk ki tud nyomtatni. Persze akkora nyomtatónk nincs, amivel egy nagy poszter ki tudnánk nyomtatni, így ekkor marad a több lapon történő nyomtatás és a hagyományos: ragasztó + olló módszer. A papírral kapcsolatban megjegyzendő, hogy ne csak közönséges fehér lapokban gondolkodjunk, érdekes hatások érhetők el speciális (pl. színezett) papírok felhasználásával.

A kiadvány szerkesztése során lehetőségünk van segédrács bekapcsolására. Ennek segítségével egyszerűbben tudjuk pozícionálni az objektumokat. Lehetőségünk van a lapszélén körben elhelyezkedő keret lapszéltől mért távolságának megadására. (Ez hasonló mint a többi Microsoft program esetében a margók megadása.) Ezen kívül e tartomány felosztható segédvonalakkal oszlopokra és sorokra is. Ennek szerepe akkor van, amikor Full Page nézetben próbálunk objektumokat pontosan elhelyezni az oldalon. Ha bekapcsoljuk a Tools / Snap to Guides opciót, akkor a program a segédvonalakra fogja igazítani az elhelyezett objektumokat (ha esetleg a képernyőmód felbontásából, ill. a monitor méretéből adódóan problémáink lennének).

Lehetőségünk van egy szövegkereten belül több szöveghasáb kialakítására is. Ennek megadása némileg hasonlóan történik a segédvonalakéhoz. A hasábok számának és a köztük levő hely megadásán kívül lehetőség van a keret szélé-



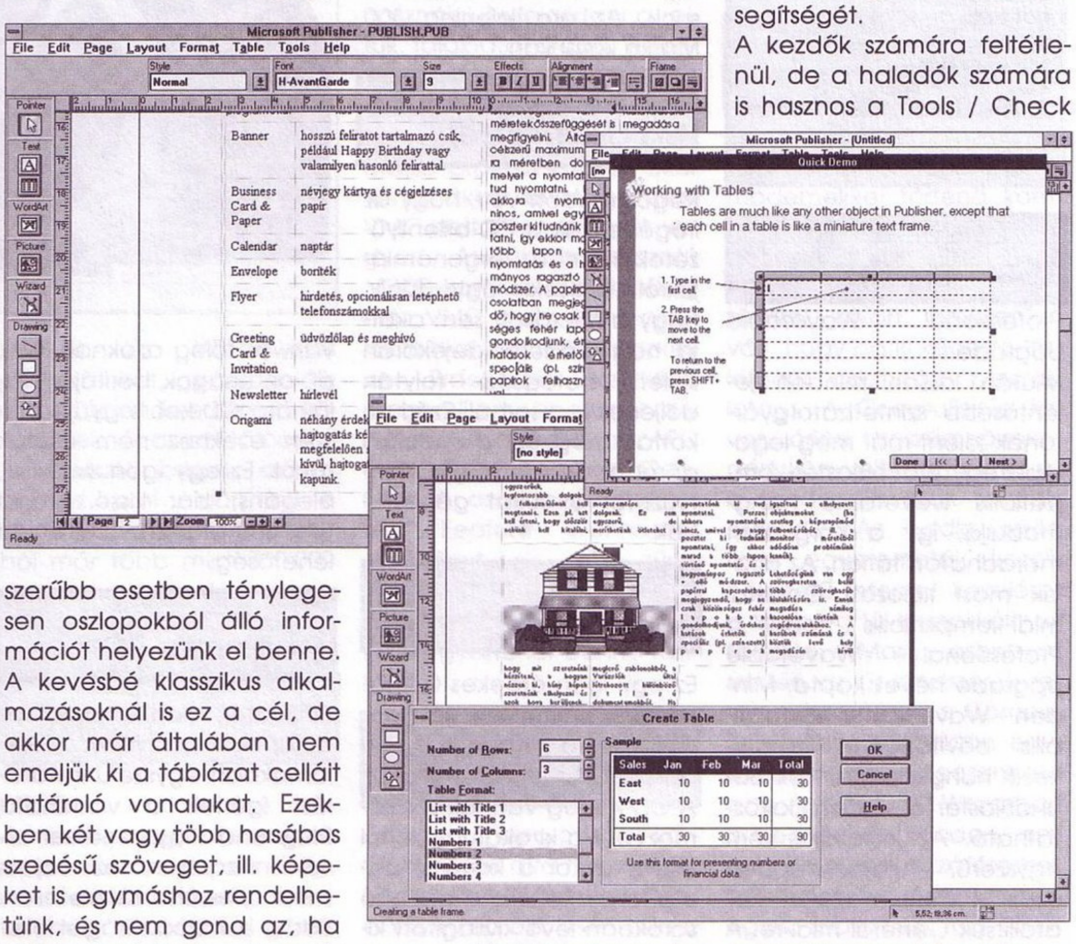


től újabb margó megadására (bal, jobb, alul, felül). Ennek én személy szerint nem érzem szükségét, de hátha valakinek kell... Azonban számomra kissé furcsán tűnik, hogy a szöveghasábok közötti elméleti felezőt mutatja és nem a hasábok tényleges szélét. Ha már a szöveghasábok szóba kerültek, akkor fontos megemlíteni, hogy milyen formátumok beolvasását támogatja. Az ismert szöveg formátumok:

- *egyszerű szöveges fájlok (mind DOS alatti, mind Windows alatti kódtábla kiszolgálással),*
- *Word for Windows 1.x- 2.0, 6.0,*
- *Word for MS-DOS 3.x-5.x, 6.0,*
- *WordPerfect 5.0-5.2,*
- *Windows Write 3.0/3.1,*
- *Works for Windows/DOS 2.0,*
- *RTF.*

Ha azonban más alkalmazásokból már rendelkezünk általánosan használható konverterekkel, akkor azokat is használni tudja. Így pl. használhatunk Works 3.0 formátumú dokumentumot is a szöveg forrásául. Ennek azért van jelentősége, mert a program csak a legszükségesebb mértékig támogatja a közvetlen szövegbevitelt (a legtöbb kiadványszerkesztő programhoz hasonlóan), a szövegbevitel céljára egyszerűbb általános célú programot használni. Persze ez nem jelenti azt, hogy nem lehetséges akár egy egész újság begépelése a Publisher-be, mindössze azt, hogy szerintem nem a legcélszerűbb. A szerkesztés közben lehetőségünk van a megtekinteni kívánt részlet kinagyítására, kicsinyítésére. A lehetséges nagyítási határok 10 és 400 % között vannak. Ez több mint a Word for Windows 2.0 25 - 200 % tartománya, de elmarad a professzionális programok mögött. A szöveg importálása után különféle formázási lehetőségek vannak. Véleményem szerint célszerű stílusokat használni az azonos funkciójú (cím, alcím, lábjegyzet) szövegek megjelölésére, mert az emlékezet nem mindig elégséges. A szöveg kezelésével általában nincs semmilyen probléma, ha azonban túllépnénk a keret adta helyet, akkor a program felajánlja, hogy újabb lapokat helyez el, melyeken a szöveg folytatódhat. Ebben rejlik a kiadványszerkesztő programok egyik erénye, hogy könnyedén megtehető, hogy a cikk három oldallal hátrébb folytatódjon. A Publisher lehetőséget biztosít arra, hogy ilyenkor automatikusan Continued on..., ill. Continued from... szövegeket illesszen az érintett helyekre. E lehetőséget magyar szövegek esetén nem nagyon használhatjuk ki. Ugyancsak problémás az elválasztás használata is. A program, mint az valószínűleg eddigre kiderült, angol nyelvű változat. Az elválasztás és helyesírás problémája megoldható, létezik olyan magyar helyesírás-ellenőrző, mely a kiválasztott szö-

veget a vágólapon keresztül javítva kerüli ki azt, hogy a programok többsége nem támogatja a magyar nyelvet.
A szövegekkel kapcsolatban rá kellett döbbennem, hogy a program nem támogatja a szöveg keretek forgatását, így például függőleges feliratok elhelyezése csak a WordArt segítségével lehetséges, mert a Publisher nem támogatja a keretek forgatását (a Layout menü Rotate / Flip pontja csak Drawing csoportba tartozó elemekre - vonal, kör, négyszög - vonatkozik). Azonban a WordArt használatával mégegy probléma is kiderült, mely a korábban elkerülte a figyelmemet, a program nem ajánlja fel az Type 1 fontokat, csak a True Type betűkészletek közül választhatunk. (A program teszteléséhez használt egyik gépen minden magyar karakterkészlet ATM font volt.)
A képek kezelése is keretek segítségével lehetséges, először a keretet kell létrehozni, majd a képet tartalmazó fájlt megadni. Ehhez kétszer kell a keret szélére kattintani. Ha a keret és a kép arányai nem azonosak, akkor választanunk kell, hogy melyiket igazítsa a másiknak megfelelő alakra. Másik módszer szerint a File menüből, az Import Picture... vagy a ClipArt Gallery... pontok segítségével történik. A képeket importálhatjuk, vágólapról illeszthetjük be, OLE láncolási és beágyazási technikákkal kapcsolhatjuk, vagy ha rendelkezünk TWAIN felületű szkenner szoftverrel, akkor közvetlenül szkennelhetünk is. A program által támogatott képformátumok: .bmp, .cgm, .wmf, .tif, .drw, .eps, .pcx, .wpg, .pcd. További formátumok szintén elérhetők, ha van megfelelő konverter modulunk (más programból).
Harmadik nagy objektum csoport a táblázatok. A táblázatokat sokféle célra felhasználhatjuk. A legegy-



szerűbb esetben ténylegesen oszlopokból álló információt helyezünk el benne. A kevésbé klasszikus alkalmazásoknál is ez a cél, de akkor már általában nem emeljük ki a táblázat celláit határoló vonalakat. Ezekben két vagy több hasábos szedésű szöveget, ill. képeket is egymáshoz rendelhetünk, és nem gond az, ha valamely dologhoz az egyik hasábban a többinél több (vagy kevesebb) sorból áll a szöveg. Ez így kissé zavarosnak tűnik, de az egyik képen bemutatunk néhány ilyen típusú táblázatot. (Egyébként a képek beillesztését lehetőségként megadni (szerintem) kissé túlzás, mert minden egyes képhez saját keretet kell létrehozni...)
A keretek kapcsán lényeges megemlíteni, hogy számos jól használható formázási lehetőségünk van. Ilyen lehetőség, hogy árnyékot adhatunk az egyes kereteknek. Az árnyék és a keret szélének színét közösen lehet állítani. A kialakuló színpáros színei megfelelőnek tűnnek. Természetes a keret kitöltő színe és a kitöltő mintázat is állítható.
Lassan végére érünk a Publisher-rel kapcsolatos ismerkedésünknek. Sok dolgot nem említettünk meg, így pl. nem beszéltünk a nyomtatásról sem. Ez általában teljesen gépfüggő, de a program minden nyomtatás után megkérdezi, hogy valóban azt kaptuk-e, amit szerettünk volna. Ha nem, akkor a Kalauz (Cue Cards) segítségével lehetőségünk van a hiba okának megkeresésére. Nekünk nem akadt problémánk, így csak kíváncsiságból kellett olvasgatni a hibaelhárítással kapcsolatos teendőket.
A Kalauz kapcsán fontos megemlíteni, hogy az első indításkor és bizonyos funkciók első kiválasztásakor "gyorstalpaló" tanfolyamot (Quick Demos...) tekinthetünk meg. Ezek kezdetben érdekesek és hasznosak, de lehetőségünk van véglegesen kikapcsolni ezek bemutatását. A Kalauzt is hasonlóan kikapcsolhatjuk, ha már feleslegesnek érezzük a segítségét.
A kezdők számára feltétlenül, de a haladók számára is hasznos a Tools / Check Layout-tal meghívható globális ellenőrző, mely a leggyakoribb hibákat (pl. túlcsorduló szöveg, üres keretek stb.) keresi meg és tudósít róluk.

Nem került szóba, hogy létrehozhatunk ún. háttereket, melyek minden oldalon kinyomtatásra kerülnek (pl. céglogo), illetve még számtalan más kisebb-nagyobb lehetőségről sem írtunk. Nem lehetett célunk 4 oldalban minden lehetőség bemutatása, azonban úgy gondoljuk, hogy a leírtak elégséges alapot nyújtanak a program lehetőségeinek áttekintéséhez.

(JOCO)

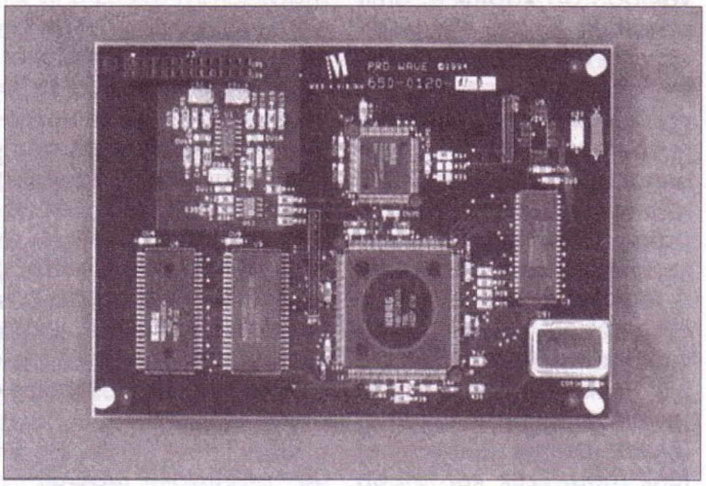
Tallózgatás a közelmúlt híreiből

Pro Wavetable Upgrade
Microsoft keyboard
Tombox
PCI hírek
Windows '95
Digitális video
Video konferencia
Information Highway

Új hangkártya

Professional Wavetable Upgrade

Miután lassan minden jelentősebb szintetizátorgyártónak jelent már meg legalább egy WaveBlaster-kompatibilis wavetable hangmodulja, így a Korg sem maradhatott tétlen. Az általuk most kihozott General midi-kompatibilis modul a Professional Wavetable Upgrade nevet kapta. Minden WaveBlaster-kompatibilis bővítőhellyel rendelkező hangkártyára (pl. SoundBlaster16) rácsatlakoztatható. Az installálás rém egyszerű. Tulajdonképpen csak a midi mappert kell átállítsuk General midi-re. A kártya bár csak General midi hangkészlettel rendelkezik, de ráraktak egy effekt-processzort, mellyel chorus és echo effektek hozhatóak létre. Az egész igen profin van megcsinálva; a hangminták is jó minőségűek, elég kemény hangzásúak, és az effektezés révén még pozitívabb lesz a kártyáról a benyomásunk. Az ára jelenleg 300 Márka körül van.

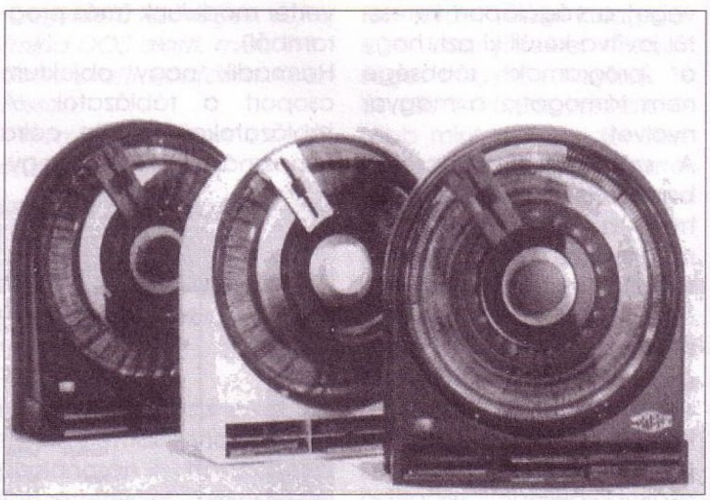


MS billentyűzet

Régóta tudott volt, hogy az írógépek és a PC-billentyűzetek nem az ergonómiájukról híresek. úgy tűnik, hogy a Microsoft sem akarja, hogy kóderei idejekorán ízületi betegség folytán dőljenek ki a sorból. Ezért alkották meg ezt a speciális gömbölyded formájú billentyűzetet a sokat gépelőknek.

Tombox

Ez egy igen érdekes CD-tároló. Leginkább egy légkondicionálóra hasonlít. 200 darab CD-t lehet belerakni. A CD-k meg vannak sorszámozva. Ha ki akarunk venni egyet akkor a kereket addig forgatjuk míg a bal alsó sarokban lévő kivilágított kijelzőn megjelenik a megfelelő sorszám. Ekkor kihúzható a keresett CD. Kivételkor automatikusan a port is letörli a CD-ről. Ideális ez azoknak, akiknek sok CD-jük van, és főleg azoknak, akik pl. az újságok borítóján található CD-ket is gyűjtik, hiszen ezekhez nem adnak tokot. Ez egy igen érdekes, elegáns, bár kissé drága (kb. 300 Márka) CD-tárolási lehetőség.



Problémás PCI?

Pillanatok alatt elterjedt ez az új busz-szabvány. A reklámokban egyszerű installálást ígértek a vadonatúj Plug and Play rendszer révén. Azonban ez sajnos nem sikerült tökéletesen. Eddig sok bosszúságot okozott, mikor frissen vásárolt kártyánkhoz először meg kellett keressük a szabad DMA- és IRQ-helyet. Most már ezt nem kell tegyük, hanem ugyanezt a beállítgatást kell eljátsszuk csak magával a PCI-slotokkal. A Plug and Play megfelelő operációs rendszer nélkül félkarú óriás. Így csak betesszük a kártyát, majd erősen reménykedünk, hogy működni is fog. Még egy dolog ami megerősíti az előbb említetteket: A Windows95 egyik nagy beígért újítása éppen a Plug and Play szabvány támogatása. A megjelenés azonban ismét el lett tolva, mert gondok vannak a Plug and Play-támogatással. A Windows95-ben először majd meg kell adni az alaplap Chip-készletét, csak utána fog működni a Plug and Play; jelenleg azonban még rengeteg a nem támogatott alaplap.

Windows '95

Már egy évvel ezelőtt elkezdődött a nagy várakozás, miután megjelent az akkor még Chicagónak nevezett operációs rendszer első Alpha-tesztverziója. Sorra érkeztek később a hírek, és a béta-verziók, de megjelenési időpont nem volt láthatáron. 93-94 fordulóján történt valami, mivel az egész projekt elodázódott. Később át is nevezték Windows95-re, mely a megjelenés időpontjára utal. A rendszer befejezése előtt álltak már a programozók amikor megjött az ukáz fentről: a Chicago-nak futnia kell 4 Mbyte RAM-on is! Ez jogos volt, hiszen a PC-k árának egy jelentős részét a RAM teszi ki, és félő volt hogy az emberek nem fogják megvenni a sok plusz hardware-költség miatt. Azonban komolyabb 32-bites felhasználásokhoz természetesen sok-sok MByte RAM kell majd, ezt nem lehet kikerülni. Valószínűleg azonban így lesznek 16-bi-

tes részei az operációsrendszernek. Várhatóan az év közepére jelenik meg. Mialatt a Microsoft tolja a megjelenést, nem alszik az IBM. Egy igen szellemes, az IBM-től szokatlanul erőteljes és széles (még tévéújságokban is jelentettek meg hirdetést) kampánnyal próbálja meggyőzni a felhasználókat 32-bites OS/2-jének előnyeiről. Az OS/2 3.0 Warp-ot nem úgy reklámozza, mint új 32-bites rendszer, hanem 32-bites rendszer, melyen még finomítottak is, míg ellenfél még sehol nincs. A Microsoft erre csak úgy reagált, hogy amint megjelenik úgyis meg fogja venni mindenki a Windows95-öt. Azért indítanak egy nagy identity-kampányt melyben mindenkivel meg akarják ismertetni a Microsoft nevet. Az OS/2 3.0 Warp-pal eléggé nyílttá vált a verseny az operációs rendszerek trónjáért: Az OS/2 3.0 igen stabil, teljesen 32-bites operációs rendszer, mely a Windows95-ben ígért dolgok legnagyobb részét már ma készen tartalmazza. Azonban a Windows95 mellett szól, hogy az a Windows-örökös, és tartalmazni fogja a Plug and Play szabványt. A programellátottság szintén döntő lesz. Mindkét rendszer gond nélkül tud futtatni DOS-os és Windows-os programokat, így a speciálisan az új rendszerekre írt fejlesztések, és az azt támogató fejlesztő cégek száma lesz az, ami eldöntheti a versenyt. Eddig OS/2 Warpból már több mint 800.000 darabot adtak el világszerte.

Digitális video

MPEG

Az eddigi legjobb megoldás, mind képminőség, mind adatmennyiség tekintetében. Az MPEG-1 szabvánnyal egy CD-re 74 percnyi video fér fel. Az árak még elég magasak. Jelenleg a legolcsóbban 35000 Ft-ért láttam itthon.

INDEO

Az Intel software-lejátszó megoldása az INDEO-codec. Későbbi verzióval egy Pentiumos gépen, teljes képernyős video lesz elérhető, MPEG minőségben. Ekkor, ha már a Pentium megvan, akkor további hardware-költségek már nem állnak a digitális videózás útjába.

Vesa Media Channel (VMC)

A digitális videózáshoz már nem igazán megfelelő a régi Feature Connector. A Vesa Media Channel rendszerű videobusz nem csak a video-jel keresztül-vezetését teszi lehetővé, hanem a rajta keresztül összekötött kártyák kölcsönösen képesek használni és felosztani a rajtuk található drága videomemóriát. Mivel várhatóan a VMC igen gyorsan el fog terjedni, ezért ha valaki egy drága grafikus kártyát akar venni, akkor lehetőleg csak VMC-slottal rendelkezőt vegyen. Az újabb sorozatú MPEG-kártyák valószínűleg már VMC szabványú csatlakozóval lesznek felszerelve. Érdekesség kedvéért megemlítem, hogy néhány gyártó kidolgozta az AFC (Advanced Feature Connector), azaz továbbfejlesztett Feature Connector szabványt, de nem tűnik valószínűnek, hogy komoly szerepet fog játszani, mert kevés gyártó lát benne fantáziát.

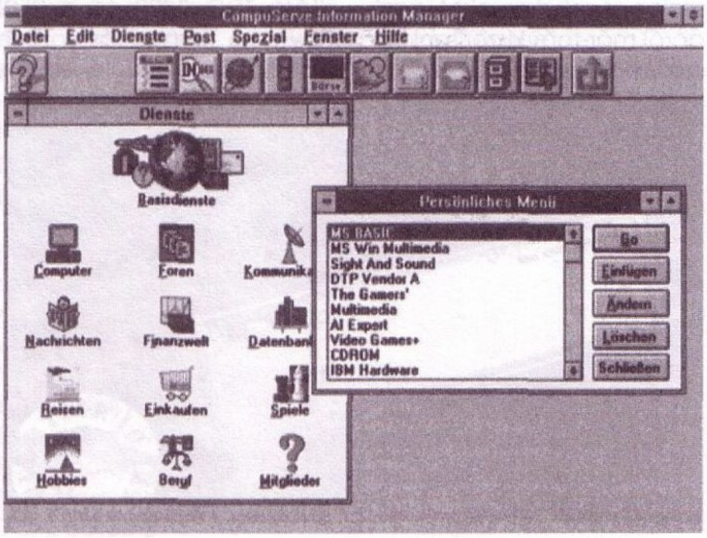
Video konferencia

Eddig a Video-overlay-kártyákat csak arra használták, hogy videoképet keverjünk a VGA-kép elé. 1995-ben a trend az lesz, hogy video-overlay-kártyákra és egyéb multimédia-PC-komponensekre építve video-konferencia rendszerek jelennek meg. A Corel és a Creative Labs közel állnak hozzá, hogy megjelentessenek egy ilyen kártyát. Az Intel ilyen jellegű rendszere a ProShare.

Information Highway

Egyre nagyobb szerepet kap a mindennapokban a modemekkel történő kommunikáció és a nagy nemzetközi info-hálózatok. Az új rendszerek révén az adatátvitel olyan egyszerűvé vált, hogy bárki képes a "telefonos adatvilág" használatára. A CompuServe tavaly óriási tagszámnövekedést könyvelhetett el, és ez a tendencia csak tovább erősödik. Az eddig szinte csak egyetemisták között népszerű Internet kezelését a többség túl komplikáltnak tartotta. Most azonban, szintén az új rendszerek révén a hozzáférés a CompuServe-éhez hasonlóan egyszerű és a díjak alacsonyabbak. Az IBM OS/2 Warp-ban is benne van minden, ami az Internet-hozzáféréshez szükséges. Valószínűleg egyre több cég fog fiókot nyitni itt.

Charlie



NÉVJEGY

AXICO Informatikai Kft.

Tel./Fax: 268-0330

Tandberg Data streamer-ek

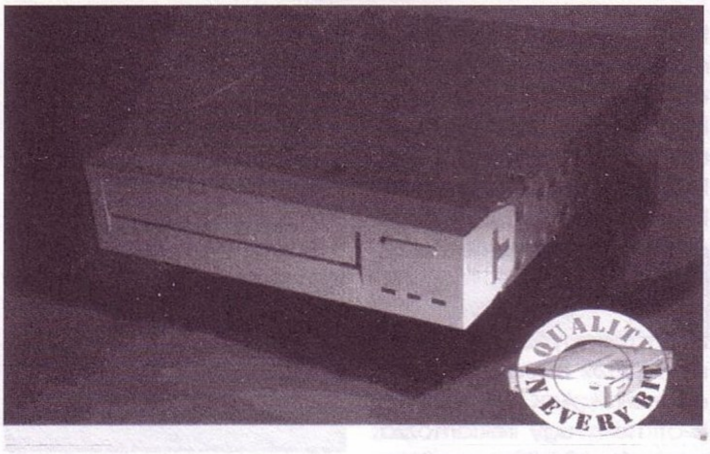
Tandberg Data streamer-ek

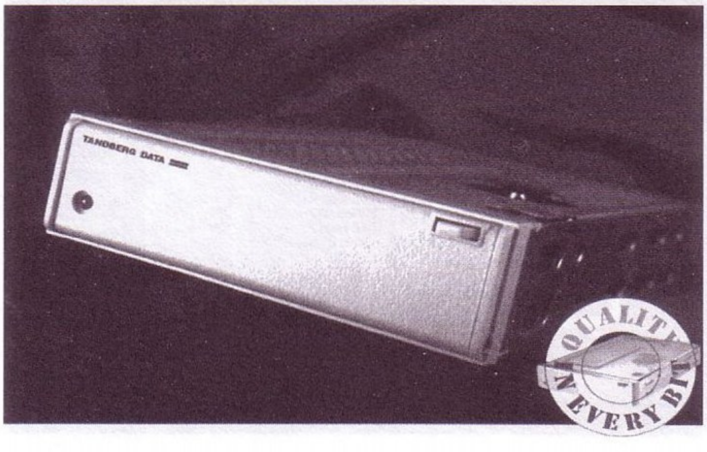
A mostani melléklet anyaga nem túl hagyományőrző, hiszen nem a megszokott Adaptec terméket kaptuk ismertetésre.

Az AXICO Kft nemcsak az előbb említett cég termékeit forgalmazza, hanem egy másik, minőségi termékeiről méltán ismert cég, a Tandberg Data termékeit is. Ez a cég elsősorban a szalagos tárolóegységeik (streamer-eik) miatt ismert világszerte. Ebben a cikkben természetesen nem tudjuk felsorakoztatni a teljes Tandberg termékskálát, de mindenképpen szeretnénk bemutatni a klasszikusnak nevezhető, állófejes megoldást használó streamer-egységeik közül néhányat.

Itt most szeretnék egy kis kitérőt tenni. Sokan csodálkozhattok, mikor a hagyományos állófejes technológiát alkalmazó szalagos rendszereket a piacról már-már kiszorítani látszó, helikális rögzítési eljárást használó DAT-ok egyre jobban elterjednek, és most mégsem ezekről írunk. Be kell látnunk, hogy mind a két rendszernek vannak előnyei és hátrányai is. Míg a DAT-ok főként kis fizikai méretükkel, és viszonylagos gyorsaságukkal hódítanak a vásárlók körében, addig a hagyományos eljárást alkalmazó készülékek inkább a megbízhatóságuk és hosszabb élettartamot sejtető, robosztusabb mágnesszalagméretük miatt keresettek. Mi mindenképpen pártatlanok vagyunk a témában, hiszen minden ilyen, nagy méretű adatállományt archiválni szándékozó felhasználó egyéni elbírálása szerint fog dönteni.

Eme kis kitérő után most nézzük, milyen készülékek találhatók a Tandberg legújabb kínálatában. Alapvetően három felhasználói réteg lett megcélozva a most bemutatásra kerülő készülékekkel. A "legkisebb" kapacitással bíró készülékek elsősorban az egyéni felhasználók mindennapjait könnyíthetik meg. Ezek a 3800-as és a 3600-as sorozatú készülékek. Ebben a sorozatban jelen pillanatban a legújabbak az 525 Mbyte-os kapacitású TDC 3820 és a 250 Mbyte-os kapacitású TDC 3660 típusjelű készülékek. Az ezek megbízhatóságára jellemző MTBF értékek a kisebb kapacitású típusnál 80.000 óra, míg nagyobb testvérénél 120.000 óra. Mindkét típus 5.25"-es méretű, tehát bármelyik PC házba beszerelhető. Természetesen a csatoló felület nem lehet más, mint SCSI, ill. SCSI II. Az adatátviteli sebességük nem túl észveszelytő, a legkisebb készülék 90 kB/sec és 1.4 MB/sec (burst) közötti átvitelre képes, természetesen ez függ a file-ok méreteitől is.





A középső kategóriát képező készülékek már nagyobb kapacitásúak, és kisebb hálózatokban, kisebb szervereknél használhatók eredményesen. Ebbe a kategóriába tartoznak a 4100-as és 4200-as sorozatú készülékek. Itt a legújabbak a TDC 4222 5 GByte, a TDC 4220 2.5 GByte és a TDC 4120 1.2 GByte tárolókapacitással bíró készülékek. Meg kell említenem azt az apróságot, hogy a legnagyobb kapacitású egység speciális tömörítő eljárást használ. A jellemző MTBF értékek 200.000 óra körüliek. Természetesen itt is SCSI, ill. SCSI II felületen csatlakoztathatók a készülékek a rendszerhez, és ugyanúgy beépíthetők minden 5.25"-es helyre, mint kisebb társaik. Itt már jelentős az adatátviteli sebesség is, hiszen kb. 3 Mbyte/sec is elérhető ezekkel a masinákkal, ami már egy jobb winchester-t is felülmúl. Ne feledjük el azonban, hogy ezek a készülékek adatarchiválásra lettek kitalálva, tehát nem azonos kategóriájúak a winchesterekkel.

Az utolsó kategória már a high-end felhasználók igényeit is kielégíti. A TDC 6000-es széria két készülékkel bővült, melyek a TDC 6120 13 GByte és a TDC 6122 26 GByte tárol*ókapacitással. (Akinek még ennyi is kevés, arra már nem tudok mit mondani.)* Ezekkel a készülékekkel az elérhető átviteli sebesség burst módban akár 18 Mbyte/sec is lehet. A megbízhatóságra jellemző MTBF érték 300.000 óra. Itt is megemlíteném azt, hogy a nagyobbik készülék egy speciális tömörítő eljárást (ALDC) alkalmaz a kapacitás megnövelése érdekében. Természetesen itt is a szokásos méret és csatlakozási felület áll rendelkezésre.

A készülékek által használt QIC mágnesszalagokról sajnos már nem tudtam írni (nem fért be), de amint ez lehetséges, bepótolom.

SAKMAN

NÉVJEGY
Szűcs Software
1085 Budapest,
Somogyi Béla u. 8. I.em. 3.
hétköznap 10-19
szombaton 10-15 óra között
Tel./Fax.: 114-3890

Idegen nyelvű szakkönyvek

Idegen nyelvű szakkönyvek

Szeretném a Kedves Olvasók figyelmét felhívni néhány, a közeljövőben érkező angol nyelvű szakkönyvre.

The Ultimate SoundBlaster Book

Ez a könyv-floppy együttes a kíváncsi felhasználóknak ad egy teljes kezdőkészletet a Sound Blaster hangkártya használatához.
- Kiegészítéseket tartalmaz más multimédiás perifériákhoz, úgymint CD-ROM meghajtók, MIDI berendezések és mozgókép video adapterek.
- A floppy-k meg vannak pakolva hang file-okkal, shareware hang-kártya utility-kkel és jó shareware játékokkal. A leírás a Sound Blaster, Sound Blaster Pro és Sound Blaster 16 kártyákra vonatkozik.

Szerző: Martin Moore
Terjedelem: 400 oldal
Kezdő - Középhaladó - Haladó
Megrendelési szám:
1-56529-298-7

Using Visual Basic for Applications

Bill Gates szerint a VBA "az objektum-ragasztó, aminek segítségével a különböző Windows alkalmazás komponensek össze lesznek fűzve egymással".

Ez a minden részletre kiterjedő könyv minden információt megad a programozóknak ahhoz, hogy a VBA segítségével Windows programokat és makrókat készítsenek.
- Teljes körű leírás a VBA metódusokról, eseményekről és tulajdonságokról.
- Hogyan integráljuk leghatékonyabb tulajdonságait és komponenseit más Windows alkalmazásoknak.
- Sok haladó tipp és trükk. A leírás az 1.0 verzióra vonatkozik.

Szerző: Jeff Webb
Terjedelem: 800 oldal
Kezdő - Középhaladó
Megrendelési szám:
1-56529-725-3

Graphics Programming PowerPack

Ez egy minden egy csomagban könyv-floppy a grafikus programozáshoz.
- A lemezen 99 function található a Genus Microprogrammings GX Development Series-től.
- A könyv a lemezen található szoftver teljes leírását adja. A leírás az IBM és kompatibilis gépekre vonatkozik

Szerző: Michael Jones
Terjedelem 329 oldal
Középhaladó - Haladó
Megrendelési szám:
0-672-30120-2

Inside Windows File Formats

Feltárulnak a Windows file formátumok! A híres bestseller szerző, Tom Swan könyve (floppy-val) megmutatja a C programozóknak, hogyan kezeljék a különböző Windows file formátumokat.
- Tartalmaz tippeket, technikákat, titkokat és figyelmeztetéseket.
- Számos forráskódot tartalmaz.
- A lemezen rajta van az összes lista, a file-függvény segédletek és third-party szoftver.
A leírás a 3.1-es verzióra vonatkozik.

Szerző: Tom Swan
Terjedelem: 337 oldal
Középhaladó - Haladó
Megrendelési szám:
0-672-30338-8

The Waite Groups Microsoft Macro Assembler Bible 2nd Edition

Minden egy könyvben ami az assembly nyelvű programozáshoz kell!
Ez a népszerű könyv feltárja ennek az erőteljes programnyelvnek az összes lehetőségét.
- Tartalmazza a fejlett adattípusok támogatását, kiterjesztett makro lehetőségeket, single-pass operációkat és egy alsó szintű optimalizálót.
- Bemutatja a Basic, C és Fortran fejlesztőknek, hogyan helyezzék el programjaikat a DOS környezetben.
- Komplett referenciáját adja a processzor utasításoknak és direktíváknak.
A leírás az 5 és 6 verziókra vonatkozik.

Szerző: Nabajyoti Barkakati és Randall Hyde
Terjedelem: 952 oldal
Középhaladó - Haladó
Megrendelési szám:
0-672-30155-5

TOP SECRET: Data Encryption Techniques

Hogyan tartsuk teljes titokban a bizalmas információt a számítógépen?
A könyv bevezeti az olvasót az adattitkosítás szükségességébe és bemutatja, hogyan védjük információinkat könnyen és olcsón.
- A floppy tartalmazza az American Online szoftvert és egy szabad, egyszerű leírását a szolgáltatásának, úgy mint az adattitkosító program, amely le van írva a szövegben.
- Tartalmazza mind az adattitkosítás történetét, mind a programozási technikát segítve az olvasót, hogy megírja saját titkosító kódját.
- A szerző felajánl 1.000 USD-t az első olvasónak, aki a könyvben leírt programmal visszafejt egy a floppy-n elhelyezett üzenetet.
A leírás IBM és kompatibilis gépekre vonatkozik.

Szerző: Gilbert Held
Terjedelem: 300 oldal
Középhaladó - Haladó
Megrendelési szám:
0-672-30293-4

NÉVJEGY

WIN Computer
1067 Budapest, Szondi u. 19.
Tel.: 153-4304
Fax.: 117-2834

Új SOUND GALAXY
hangkártya

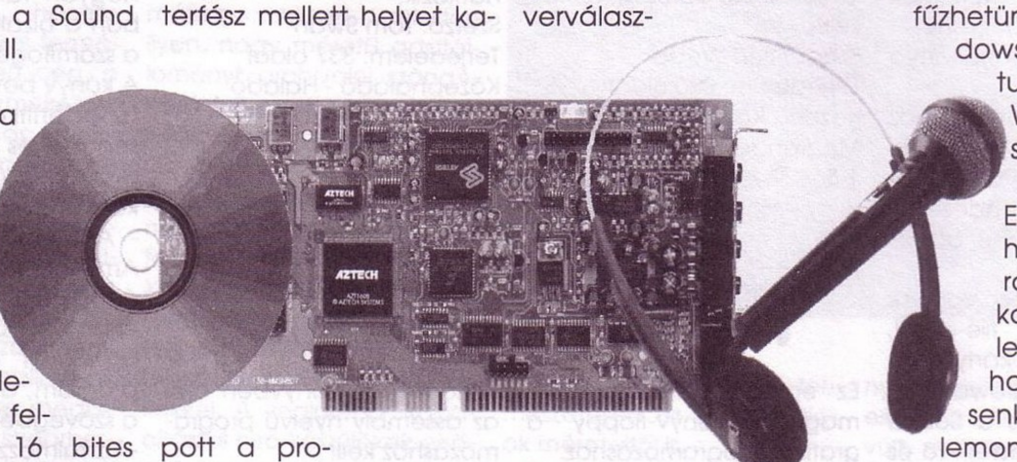
Az új Sound Galaxy Pro 16 II

Még igazából meg sem melegedett az üzletek polcain a Sound Galaxy Basic 16 méltán népszerű utóda, a Sound Galaxy PRO 16, máris itt van az újabb kiadás, a Sound Galaxy PRO 16 II.

Ez a kártya ápolva az Aztech hagyományokat, egy multikompatibilis, igazi 16 bites hangkártya, amely mind a lejátszás, mind a felvétel esetén 16 bites üzemmódban képes dolgozni. Multikompatibilitása és 16 bites sztereó képességei miatt ideális eszköz a legkülönfélébb játékokhoz.

Mivel a hangkártyák ma már sokszor egyben CD-ROM vezérlőként is szolgálnak, - pénzt és kártyahelyet megtakarítva a számítógépben - ez a hangkártya is el van látva a létező összes CD-ROM szabvány vezérlőjével (Aztech, Mitsumi, Panasonic, Sony).

Az előző modellhez képest az igazi újdonság, hogy a General MIDI interfész mellett helyet kapott a professzionális minőséget célzó MPU-401 MIDI szabvány is, amely ebben az árkategóriában szinte egyedülálló.



A mintavételezési sáv is ennek megfelelően egy komolyabb szintet képvisel a 40 Hz-48 kHz értékkel.

A hangkártyákon a már már természetes tartozékok, game port, fejhallgató és erősítő kimenet, mikrofon csatlakozó, itt is megtalálható.

A használatot - még a kezdők részére is - az átgondolt és gazdag szoftverválaszték teszi könnyűvé.

Az installálás szinte teljesen automatikusan történik, amelynek befejezte után a számos utility program mellett, a CLEF szoftvercsomag áll rendelkezésünkre a Windows alatt.

A CLEF Studio mintegy audio központ vezérli a hangbeállítást, az audio CD lejátszást, valamint a MIDI és a WAV fájlok lejátszását stb.

A CLEF Edit egy igazi digitális audio editor. A CLEF OLE segítségével hangos megjegyzéseket fűzhetünk más Windows-os dokumentumainkba (Pl. WinWord, Excel stb.).

Ez a sokoldalú hangkártya árával is kitűnik kategóriájából, lehetővé téve, hogy az ár miatt senkinek ne kelljen lemondani róla.

A hangkártyához kiegészítőként a külön megvásárolható, csinosan formatervezett Aztech aktív hangfal, az FX-20 ajánlható.

AZTECH

NÉVJEGY

CORG Computer
1112 Budapest,
Dayka G. u. 48/c
Tel.:/Fax.: 166-5573

A PAR rendszer / RAZOR PRO

A PAR rendszer / RAZOR PRO

A **RAZOR PRO** egy professzionális video és hang editáló programcsomag a **PAR** animációs rendszerhez.

A *Digital Processing Systems* által most bemutatott **PAR** rendszer (*Personal Animation Recorder*) ár/teljesítmény viszonyát tekintve áttörést jelent a PC alapú animációs rendszerek piacán. Használatával 2D és 3D animáció rögzíthető merevlemezre és játszható onnan vissza, professzionális minőségben. Az opcionális AD-3000 típusú digitalizáló kártya segítségével teljes felbontású élő videóanyag is felvehető. Az animáció és a felvett videó egyszerűen szerkeszthető a merevlemezen, és igény esetén más szoftver alkalmazásokhoz is kapcsolható.

Folytatva a múlt alkalommal megkezdett **PAR** rendszer ismertetését, most egy olyan programcsomagot mutatunk be hozzá, mellyel egy komplett nemlineáris vágószetthez jut a felhasználó - rendkívül kedvező áron.

A **RAZOR PRO** egy komplett digitális videó és hang editáló szoftvercsomag - Windows bázison -, melyet a *Digital Processing Systems* **PAR** (*Personal Animation Recorder*) rendszeréhez fejlesztettek ki. A rendszer a videó klipek, animációk, állóképek, zene és hangeffektusok összeszerkesztésének gyors és nagy teljesítményű eszköze.

A **RAZOR PRO** korlátlan számú videó és hangsávot, és egy könnyen használható project kezelő rendszert biztosít. A videó átmenetek és effektek igényeinkhez alakíthatók, és egyszerre több sávra is alkalmazhatók.

A **RAZOR PRO** a videó clipeket 752×576-os felbontásban és tetszőleges színmélységben, a hangot pedig CD minőségben kezeli. Támogatja az ANI, DVM, targa és BMP file-formátumokat, és a Video for Windows tömörítési eljárásokat, mint például a Microsoft Video1, Cinepak és az Intel Indeo.

Szolgáltatások:

- Korlátlan számú videó klip és álló kép szerkeszthető egymáshoz.

- A videó clip-ek 752×576-os felbontásúak lehetnek.

- Képes írni és olvasni ANI file-okat (a PAR formátuma) és DVM file-okat (a TARGA 2000 formátuma).

- Támogatja a Video for Windows kódereket (AVI file-ok).

- A következő formátumok közül bármely kettő között konvertál: ANI, DVM, AVI, BMP, TGA, FLC, WAV, PAL.

- CD minőségű hang (44kHz, 16 bit).

- A forrásanyagok, átmenetek, és effektek könyvtárakban tárolhatók az egyszerű projekt menedzselés érdekében.

- A **RAZOR PRO** beépítetten tartalmaz számos videó effektet, amelyek könnyedén felhasználhatók képeinkhez. Néhány példa: különböző átmenetek, wipe-ok, kereszt-átúsztatások, szín és árnyalat korrekció, fényesség, kontraszt, átlátszóság, távolság, invertálás állítási lehetőségek.

- A **RAZOR PRO** támogatja az Aldus Gallery Effekteket és a Kais Power eszközeit mint plug-in modulokat, tehát ezek közvetlenül felhasználhatók a képekhez.

- Sub-pixel renderelés a különlegesen kifinomult mozgás biztosítására.

- A videó klipek egymással kombinálhatók az alpha csatorna, chroma-key, luminance-key funkciók felhasználásával.

- Saját wipe-ok is definiálhatók néhány egérmozdulattal.

- Az átmenetek több bemenet és kimenet között használhatók.

- Valós mező renderelés.

A felhasználói felület:

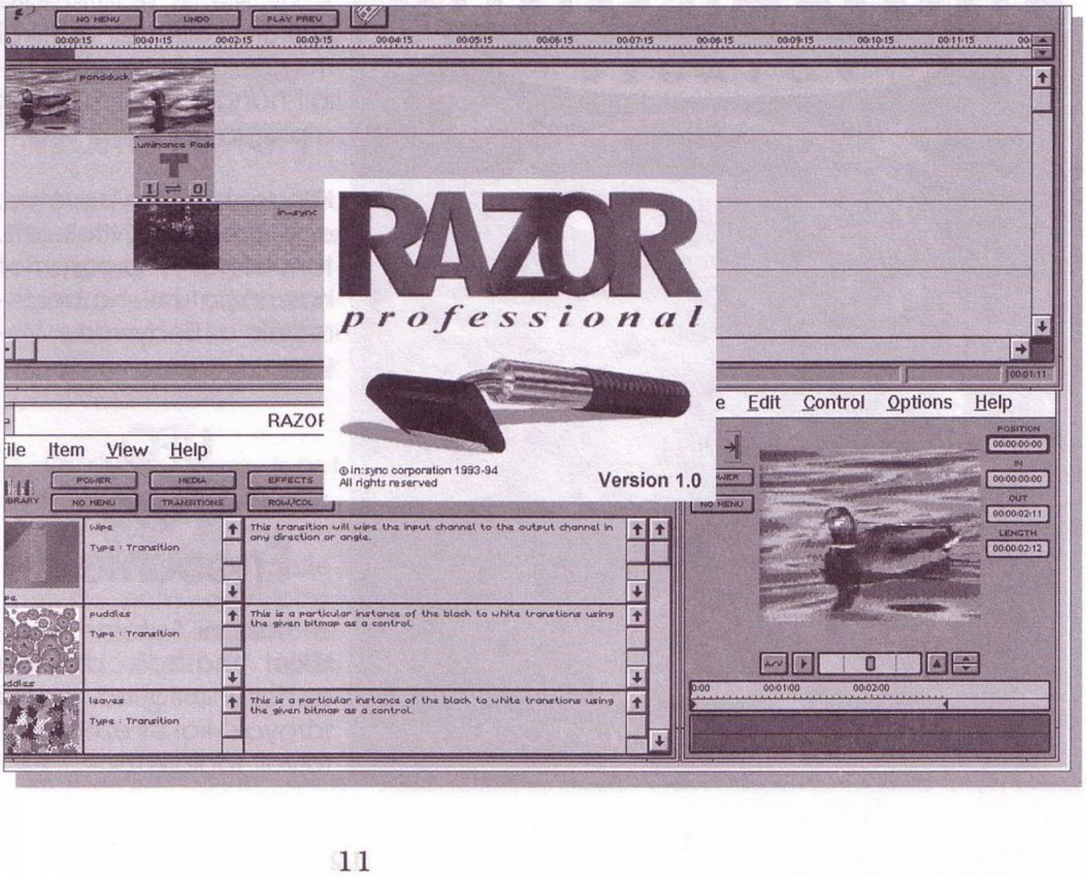
- Rendkívül könnyen kezelhető funkciók, a sűrűn használt funkciók elérhetők a toolbar-ról is.

- A könyvtár, a szerkesztő, és a preview ablakok teszik lehetővé a produktum egyszerű megkomponálását.

- A video clip akár munka közben is valós időben megtekinthető.

- A hangsávok a beépített mixerrel keverhetők.

- Lehetővé teszi a WAV file-ok lejátszását a PAR rendszerrel (külön hangkártya szükséges).



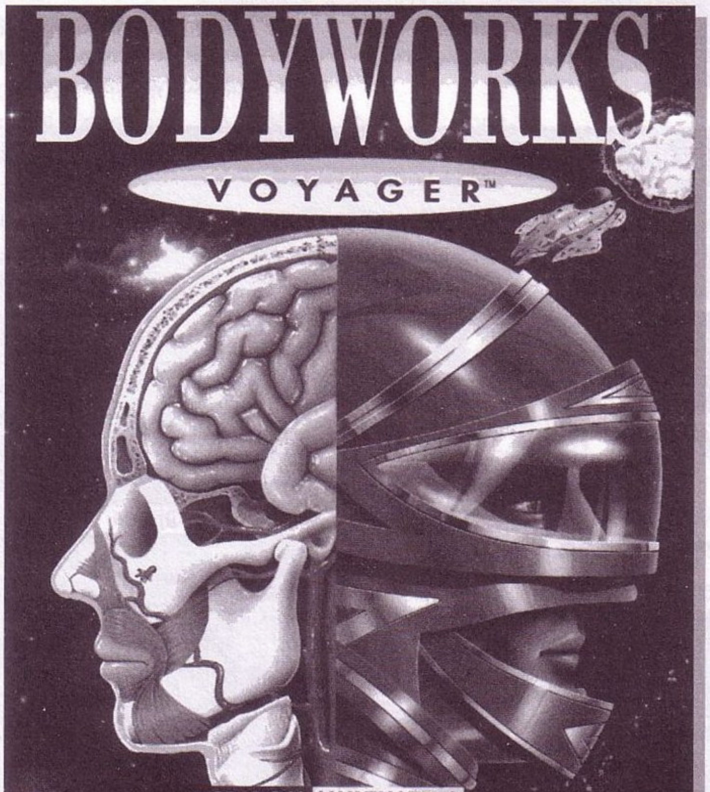
NÉVJEGY

AUTOMEX Kft.
1077 Bp., Wesselényi u. 21.
Tel.: 268-0885 Fax.: 267-8546
ASTORIA Üzletház
1072 Bp., Rákóczi út 4-6.
Tel./Fax.: 267-9461

Multimédia CD-ROM-ok

Bodyworks Voyager

A Bodyworks Voyager címet viselő CD-t nem igazán lehet besorolni a komoly multimédiás programok közé. Bár a rajta található adatbázis szöveges és képanyaga nem túl mélyre hatoló, de arra mindenképpen teljesen kitűnő, hogy az emberi test minden főbb részét megismerjük. Egyébként a program egyben játék is, illetve pontosabban fogalmazva a játék tartalmaz ismeretterjesztő elemeket is. Ennek a játéknak a keretein belül tudjuk elérni az adatbázist is.



Mivel a program DOS alatt fut, ezért egy saját ablakrendszert alkalmaztak a készítők, ami nem sikerült rosszul. Nekem személy szerint jobban tetszik, mintha Windows-os ablakok lennének (meg biztosan lassabb is lenne). Most nézzük az ismeretterjesztő részeket.

Az emberi test felépítését 10 főbb csoportban tudjuk megvizsgálni. Ha egy főbb csoportot kiválasztottunk, akkor megjelenik a képernyőn egy emberi testet szimbolizáló kép, és ebben a kiválasztott csoportra jellemző részek válnak láthatóvá. Ilyenkor a pointert mozgatva a kép scrollozódik fel-le, jobbra-balra, és akkor tudunk további információkat kérni az adott testrészről, ha arra ráklikkelünk. A képi információk mellett a kis info-táblácskákat (icons) bekapcsolva minden fontos rész nevét megtudhatjuk. A hangkártyával rendelkezők "hangos" kommentárt is meghallgathatnak minden résznél.

A játék résznél természetesen a támadó vírusokat kell likvidálnunk (egyébként a kerettörténetből kiderül, hogy mi is a helyzet). Ha sikeres volt a küldetés, akkor jöhet a következő testrész.

A kivitelezés elég szépre sikerült, kellemes grafikai megoldások és jól eltalált hanghatások tarkítják a programot.

Mindent egybevetve, egy szépen kivitelezett, tanulságos programot használhatunk, ha beszerezzük a Bodyworks Voyager-t.

UFO Close Encounters

A mostani Automex melléklet második darabja az "azonosítatlan repülő tárgyak"-kal és ezek "pilótáival" foglalkozik.

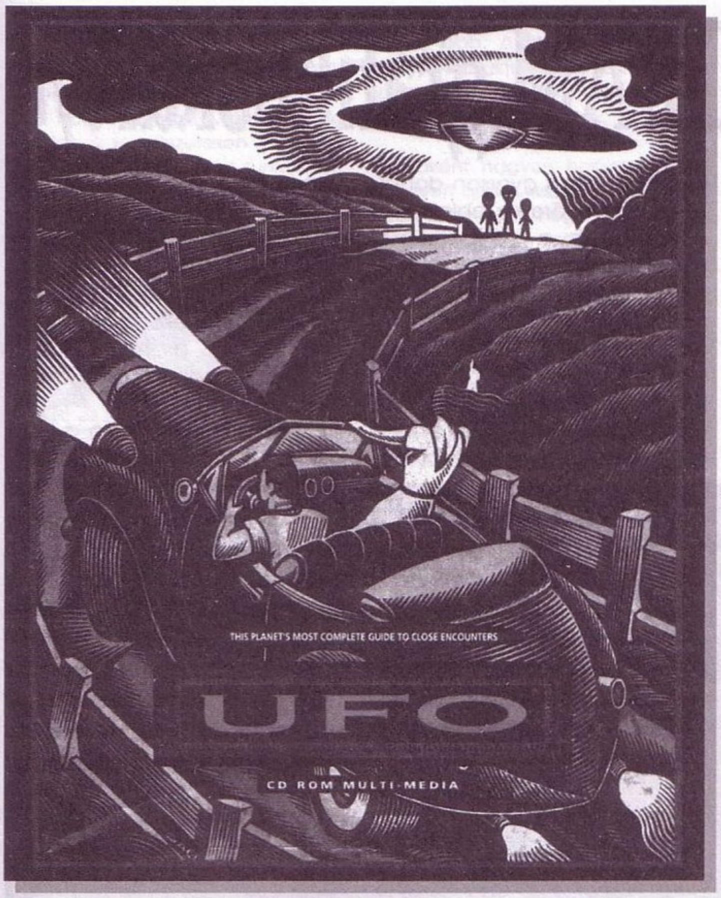
Az emberiség egyik legnagyobb kérdése a földönkívüli értelmes létformák léte vagy nem léte. Talán nem túlzás, hogy az ősidőktől fogva léteznek rajzos bizonyítékok(?) a különféle megmagyarázhatatlan jelenségekre, illetve ókori írásos dokumentumok idegenek látogatásairól.

Az újkori megfigyelések már sokkal pontosabbak, és - hála a technikai vívmányoknak - sokkal hihetőbbek. Hiszen az ókori időkben nem léteztek még olyan eszközök, mint a fényképezőgép vagy a kamera.

A CD-n az UFO megfigyelések egy kisebb gyűjteménye található. Ezek nem csak az újkori megfigyelésekre korlátozódnak, hanem a régebbi időszakok furcsa jelenéseiről is találhatunk anyagot.

A program az elindítás után négy ablakot nyit a Windows képernyőn. Itt a főmenüt tartalmazó ablak mellett három ablakban jeleníti meg a program a földtérképet, a szöveges információkat és az adott eseményhez kapcsolódó fotókat.

A keresést sokféle szempont alapján tudjuk megejteni. A dátum, az országnév, vagy akár a térképre való klikkelés alapján is tudunk keresni, sőt! Beállíthatjuk az eseménnyel esetlegesen érintett személyekhez kapcsolódó adatokat is, például: elrablás, szemé-



lyes találkozás, telepatikus kapcsolat stb. Ha a program nem talál a beállításainknak megfelelő eseményt, akkor jelzi ezt. Sok esetben az UFO-t észlelő személy élményeit olvashatjuk el, máskor pedig az elrabolt szenvedő alany által elmondott dolgok lettek rögzítve. Angol nyelvtudás természetesen nem hátrány.

Sajnos, Magyarországra utaló anyagot nem találtam a lemezen. Kár.

Mindenesetre elég szerteágazó adatbázist tartalmaz a CD, és sok érdekes dolgot tudhatunk meg az UFO-król és pilótáikról.

Egyetlen apróság nem tetszett csak, mégpedig az, hogy a CD-t nem rakták tele. Pedig biztosan lett volna még sok érdekes anyag.

Multimedia World History

Ismételten itt egy CD, amelyik megpróbálja a lehetetlent. A lemez a világtörténelem olyan eseményeit emeli ki, melyről minden embernek illik tudni valamicskét.

A készítőkre nem lehet panaszunk, hiszen ténylegesen olyan eseményeket válogattak össze, melyek nem egy bizonyos állam területéhez kapcsolódnak. Itt aztán lehet válogatni mindenkinek.

A lemez természetesen kellő részletességgel tartalmazza a legnagyobb háborús eseményeket, a tudomány és technika vívmányait, híres emberek életútját stb.

A Windows alatt működő program olyan szinten foglalkozik a megemlített eseményekkel, amit minden hasonló témával foglalkozó kiadvány megirigyelhet. Semmi felületességet nem találunk, tisztán az eseményekre koncentrálódik minden, a legapróbb részletekig.

A bejelentkezés után egy "újság" címoldalát láthatjuk. Itt tudjuk kiválasztani a főbb kategóriákat.

A fejlécben a szokásos Windows legördülő menüket találjuk, megannyi manipulációs lehetőséggel, és az elég jó helppel.

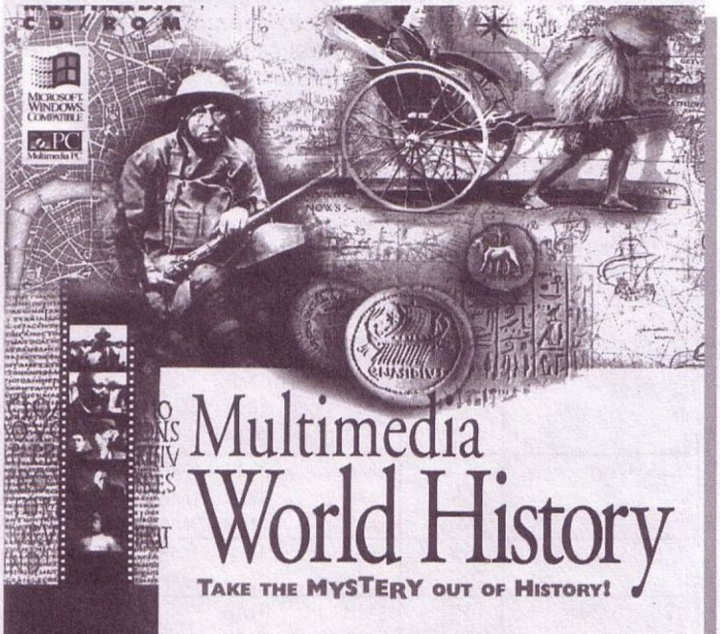
A szövegeket és képes információkat itt tudjuk a clipboard-ra menteni, valamint itt tudjuk kinyomtatni.

A fejléc alatti 11 kis gombbal a különféle elérési módokat, és egyéb segítségeket tudjuk előhozni.

Ha megtaláltuk a keresett dolgot, akkor egy a Windows Súgó-hoz hasonlító képernyőre kerülünk. Itt a kiválasztott anyag címe, írója neve, keletkezési dátuma jelenik meg egy kis ablakban.
Ez alatt található a gyakorlati információkat tartalmazó szöveges rész.
Ha az adott eseményhez tartozik fénykép, hangos aláfestés, illetve filmfelvétel, akkor a program kis ikonok formájában felhívja a figyelmünket erre.

Összességében egy szépen és kellő alapossággal összeállított anyag került a CD-re

SAKMAN



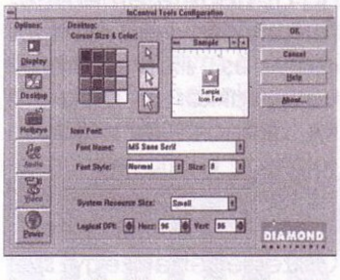
NÉVJEGY

PIXEL Graphics Kft.
1055 Budapest,
Balassi Bálint u. 9-11.
Tel.: 269-0624
Fax.: 153-0627

Stealth 64 DRAM grafikus gyorsítókártya

Stealth 64 DRAM grafikuskártya

Jelen pillanatban ez a kártya a világ leggyorsabb DRAM-os grafikus gyorsítókártyája. Egy S3 Vision 864-es, 64-bites grafikus chip van rajta, melyet ma a legyorsabbak között tartanak számon. Ez a kártya követi a Diamond Stealth sorozatának hagyományait: olyan grafikus gyorsítókártyák ezek, melyek nem csak Windows-gyorsítók, hanem DOS alatt is igen fürgék.



A táblázatban látható az összes, a kártya által létrehozható üzemmód, de igen lényeges, hogy 2 Mbyte RAM-mal 800×600 True-color megjelenítésre képes 72 Hz-es képfrissítés mellett, vagy akár 1152×864 felbontást is tud 65.000 színben. 1 és 2 Mbyte-os változatban kapható. Ezek között a különbség szintén látható a táblázatban: mekkora képfrissítést és felbontást milyen színmélységgel tud egyszerre megjeleníteni.

A kártyának természetesen létezik PCI- és VESA-local buszos változata is.

Minden fontosabb operációs rendszerhez adottak a driverek: ezek a Windows 3.1, Windows for Workgroups, Windows NT, OS/2 2.1, Autocad R10/386, R11, R12, Autoshade 2.0 Renderman-nel, 3DStudio v1, v2, v3.

A driverekhez természetesen rendszeresen készülnek update-ek, így mindig használható az aktuális verziószámú rendszerekkel is a kártya.

DOS alá a következő programokhoz van Stealth64-driver: Wordperfect, Lotus 1-2-3, Cadkey és Microstation.

A kártya sebessége tényleg igen meggyőző. Windows alatt Photoshop-pal, szövegszerkesztővel és egy multimédiás játékkal (Vortex) lett tesztelve. A Photoshopban és a szövegszerkesztőben igen gyorsan dobálta a képernyőre az ablakokat. A korábban a gépben lévő kártyához képest nagyságrendekkel gyorsabb volt a képmegjelenítés. A Vortex című program végig 16-bites grafikát, negyedképernyős videókat használ. Ezeket is minden akadozás nélkül játszotta le a 486-osomon, ahol ez a korábban kipróbált grafikus kártyákkal eddig nem volt megszokott. DOS alatt néhány CD-ről animációkat lejátszó játékkal és a Doom, Magic Carpet és Descent nevű, 3D-s grafikát használó játékokkal teszteltem a sebességét. Mindig igen pozitív benyomást keltett. Amit még talán érdemes megemlíteni, hogy igen éles, kontrasztos is lett a kép.

A kártya teljesítménye és kiforrott driver-ei mellett igen fontos megemlíteni a hozzá adott hasznos segédprogramokat.

Az InControlTools révén a Windows-ból való kilépés nélkül változtathatjuk meg a felbontást. A Windows-desktop méretét akár a standard méret hatszorosára is állíthatjuk, és könnyedén mozoghatunk benne a realtime zoom és pan révén. Szintén itt lehet beállítani a VESA DPMS rendszerű energiatakarékossági rendszert, mindezt igen kényelmesen, point and klick interface-en keresztül. Többek között a kurzor méretét is szabályozhatjuk ebben a programban.

Ez a kártya mindenkinek ajánlható, mert mind DOS, mind Windows alatt nagyon gyors, és a vele egy kategóriában lévő grafikus gyorsítókártyákhoz képest sokkal jobb ár/teljesítményben.

CHARLIE

Felbontás	Szín-mélység	Képfrissítési frekvencia 43i	56	60	70	72	75	80	90	100	120	Ajánlott monitor-méret
640×480	16			1MB		1MB	1MB		1MB	1MB	1MB	14"-15"
	256			1MB		1MB	1MB		1MB	1MB	1MB	
	65k			1MB		1MB	1MB		1MB	1MB	1MB	
	16M			1MB		2MB	2MB		2MB			
800×600	16		1MB	1MB		1MB	1MB		1MB	1MB	1MB	15"-17"
	256		1MB	1MB		1MB	1MB		1MB	1MB	1MB	
	65k		1MB	1MB		1MB	1MB		1MB	2MB	2MB	
	16M		2MB	2MB		2MB	2MB					
1024×768	16	1MB		1MB	1MB	1MB	1MB	1MB	1MB		1MB	17"-20"
	256	1MB		1MB	1MB	1MB	1MB	1MB	1MB		1MB	
	65k	2MB		2MB	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB		2MB	
1152×864	256			1MB	1MB		1MB					
	65k			2MB	2MB		2MB					
1280x1024	16	1MB		1MB								19"-
	256	2MB		2MB		2MB	2MB					

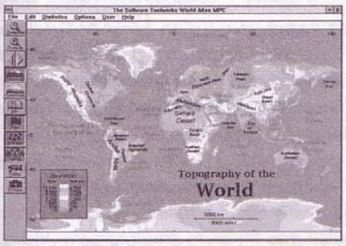
NÉVJEGY

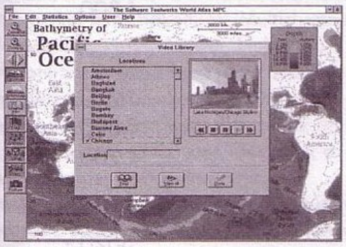
KOBAK Kft.
1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax.: 136-2483

PC CD-ROM-ok

World Atlas 5.0 MPC

A World Atlas sorozat igen nagy múltra épül, hisz az 5.0-ás verzió szép hagyományokra támaszkodik. Az alapok természetesen nem változtak, most is azokat a funkciókat





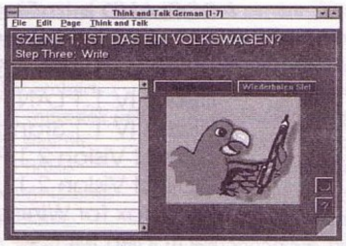
találhatjuk meg a programban, mint a korábbi verziókban. Nagy újítás az, hogy igazodva a kor szelleméhez rengeteg animációs betét található a CD-n, melyek igen jól kiegészítik az atlasz funkcióit. Szerencsére a video részleteken már nem fedezhetjük fel az AVI típusú lejátszások gyermekbetegségeit, tökéletes SVGA felbontásban gyönyörködhetünk a tájakban és városokban. Az audio támogatást is továbbfejlesztették az alkotók, hisz az országok neveit és néhány jellemző mondatot hallhatunk az ország nyelvén, csakúgy mint az előző részekben, azonban a minőség itt is sokkal jobb. A térképeken természetesen az aktuális politikai változásokat is figyelemmel kísérhetjük, hisz erre is ügyeltek a készítők.

Egyébként nagyon hasznos dolog egy ilyen atlasz, hisz csak abba kell belegondolnunk, hogy egy normál világatlasz, mely tartalmazza mindazokat az információkat - melyeket ez a program tartalmaz - bizony lehet, hogy drágábban tudnánk csak beszerezni. Persze némi számítástechnikára van szükség a CD használatához, de igazából pontosan ezek a területek azok, melyeken az MPC és egyáltalán a CD technika labdába rughat. A hatalmas adat mennyiséget igen könnyen és viszonylag gyorsan áttekinthetjük a programmal, nagy segítség ez mikor valamit keresgélnünk kell.

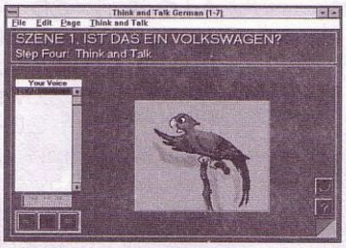
Összességében remek dolognak tartom a World Atlas-t, mindenkinek ajánlhatom, ki szórakozásból, vagy munkából ehhez hasonló adatokkal foglalkozik.

Berlitz Think & Talk German

A szótáraknak és nyelvtanuló programoknak mindig is nagy keletje volt, hisz pontosan ez az egyik terület ahol a számítógép megkönnyítheti és meggyorsíthatja a manuális munka, vagy akár a tanulás gyötrelmeit. Nos, most egy olyan programot, helyesebben programegyüttest mutatunk be, mely ebből az apropóból született, és bátran állít-



hatjuk, hogy egyedülálló alkotásnak bizonyult.



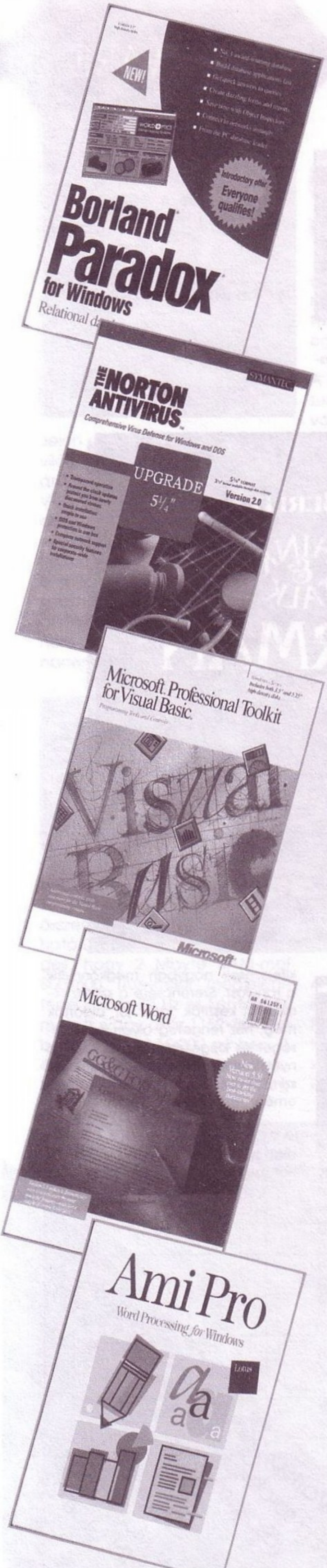
Ott kezdődik a dolog, hogy csekély 9 (azaz kilenc) CD-n kapott helyet és a szótár rész 10.000 szót és kifejezést tartalmaz. Nem is lenne ez még olyan nagy szám, de természetesen minden olyan keresési, illetve hivatkozási funkcióval ki egészítették a programot, mely igen használható mindenfajta munka közben.

Természetesen a CD-k fő tartalmát a nyelvtanulást segítő rész tölti ki, mely kiválóan használható nyelvtanulás, vagy akár csak gyakorlás közben is. A különböző szituációkban, illetve párbeszédekben használt nyelvtani fordulatok és kifejezések nagyban megkönnyítik a tanulást. Szerencsére a száraz témát a készítők igen jól oldották meg, hisz rengeteg olyan érdekességet és kiegészítést raktak bele a nyelvtanuló folyamatba, mely kicsit színesebbé és talán könnyebben emészthetővé teszi a témát.

A 9 CD egyébként MS-DOS és MAC alatt is olvasható, így még használhatóbb a tudásanyag.

Váltsd pénzre a PC GURU-d!
Ez a sarok 250 Ft-ot ér tagsági vagy CD vásárlásánál a KoBaK PC CD-nél!
1024 Budapest,
Margit krt. 29/b
Tel.: 136-2483

Kedvezményes akció!



BORLAND termékek:

dBase IV 1.1 Developers HU	7.200.-
dBase IV 1.1 LAN 5 User	4.800.-
dBase IV 1.1 LAN HU User	5.400.-
dBase IV 1.1 Standard HU	6.000.-
Object Vision 2.1 Prof Up. - 3.5" vagy 5.25"	13.440.-
Object Vision 2.1 Up. - 5.25"	11.040.-
Paradox for Windows	12.000.-
Protogen for C++	1.200.-
Quattro Pro 4.0	4.800.-
Quattro Pro for Win. Edu.	4.800.-
Sidekick 2.0	3.600.-

Egyéb termékek:

Hun-fon + Hun-Tru fontok + Hun-Tru telepítő lemez	16.800.-
Parakey	4.800.-

LOTUS termékek:

Freelance Plus 3.01	4.220.-
Lotus 1-2-3 2.01	4.800.-
Lotus 1-2-3 2.2	4.200.-

MICROSOFT termékek:

Entertainment pack 1, 2, 3, 4 - 3.5"	3520,-
Golf - 3.5"/CD	5.720,-
Complete Baseball 1994 - CD	7.000,-
Multimedia Beethoven 9th Symphony - CD	7.000,-
Multimedia Stravinsky - CD	7.000,-
Multimedia Mozart - CD	7.000,-
Multimedia Schubert - CD	7.000,-
Musical Instruments - CD	7.000,-
Cinemania - CD	7.000,-
Bookshelf 4.0 - CD	8.690,-
Encarta 1.0 - CD	12.100,-
Soundbits Hanna-Barbera - 3.5"	3.520,-
Soundbits MGM Movies - 3.5"	3.520,-
Soundbits Musical Istruments - 3.5"	3.520,-
Arcade 1.0 - 3.5"	3.520,-
Dinosaurs - CD	7.000,-
Art Gallery - CD	7.000,-
Ancient Lands - CD	7.000,-
Dangerous Creatures - CD	7.000,-
Works for Windows 3.0 - 3.5" - magyar nyelvű	16.170,-
Sound System 2.0 - 3.5"	7.000,-
Creative Writer - 3.5"	5.720,-
Fine Artist - 3.5"	5.720,-
Flight Simulator 5.0 - DOS - 3.5"	5.720,-
Scenery Designer fo Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
New York JFK Scenery for Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
Paris Scenery for Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
Space Simulator 1.0 - DOS - 3.5"	5.720,-
MS Chart 3.0	2.400.-
MS Pascal 4.0	2.400.-
MS Quick Pascal	2.400.-
MS Windows SDK 3.1 Up.	10.800.-
MS Word 5.5	18.240.-
MS Word for Windows 2.0	30.000.-
MS Works 2.0	6.000.-
MS File for Macintosh	9.600.-

Minden ár ÁFA nélkül értendő!
A postaköltséget nem tartalmazza az ár!
Megrendeléseiteket a következő címre várjuk:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

A programokat postán utánvétellel küldjük ki.

Chuck programozta az Incubust és meg akarja szerezni tőle az Incubus címét. Sajnos ez nem fog menni senkinek, mert Deirdre egy implantot tett Chuck fejébe, ami kitörölte az Incubusszal kapcsolatos összes emlékét. Elmondta azt is, hogy Deirdrét látta valahol, igaz egy másik testben, de felismerte. Egy hamis smaragd lógott a nyakába. Chuck csatlakozni akart hozzánk. Én felvettem a csapatba, de ehhez el kellett bocsátanom Elvist. Mindegy, ez van – gondoltam. Persze nem felejtettem el felvenni Elvis cuccait. Na... tehát megvolt az altatógáz. Ennek a segítségével gond nélkül meg tudjuk szerezni a Kafkásoknak azt a marhaságot – gondoltam. Elmentünk és mindenkinek vettünk egy gázálarcot, majd fel is vettük. Ezután az Icon Robber Stúdióba vezetett az utunk.

A SomnaVaporral nem volt gond elkábítani a filmeseket. Miután átkutattuk a szobát, megtaláltunk mindent ami kellett – szó nélkül fel is pakoltunk (Multichannel Transmitter, Virtual Viewer, Holocam, Holofilm...). Gondoltam minél előbb le kell rendezni a Kafkásokat, a tőlük kapott információ pedig segít!! Elmentünk hozzájuk.

Odaadtam a Coover Tristannak a Multichannel Transmittert, mire az megköszönte, és azt mondta, hogy jó fej vagyok. Jó fej... ez kurva kevés! Információt ígértél te szemét! - azt hittem rögtön megölöm. Pillanatnyilag nem tudok segíteni – mondta –, de szívesen veletek mennék. Maradj anyádba seggfej! – mondtam. Nem volt türelmem hozzá, és különben is ha most eljönne, akkor később is el fog jönni. Majd később visszajövök érte – gondoltam.

Eszembe jutott, hogy a Hard Metalosok kértek egy lábat meg egy kezet. Megvettem azokat és elvittem nekik. Nem mintha kellett volna a pénz, de mindegy. Gondoltam még egy business le van rendezve. Különben is sok ígéret ideje lenne valamikor tenni is „valamit". Ekkor jutott eszembe a templom, és Mary anya. Mivel volt már Holocam-em, elmentünk a Plaza hotelbe.

Ott bementünk a jobb oldali felső szobába, és azt a szemét McCalastert lefényképeztem, épp amikor egy olcsó kis rihével hetyegett. Lesz egy kis buli otthon, seggfej - gondoltam. Jól van. Elmentünk Bill Douganhoz, a TransTech főhadiszállására.

Odaadtam neki a filmet, mire azt mondta, hogy ez „kúl", és ha legközelebb beszélünk Mary anyával, akkor már csak jót fogunk hallani tőle. Ok Billy boy, de ha nem úgy lesz, a nyelvedet a seggedig húzom! – ez megtette a kellő hatást. Nézzünk el Mary anyához – mondtam az embereimnek.

A templomban Mary anya nagyon megköszönte nekünk a segítséget, és azt mondta, hogy kész velünk jönni, hogy megállítsuk a gonoszt.. Megkértem, hogy várjon még vele, mert az idő még nem ért meg rá.. Jó - mondta -, én itt leszek fiam.. Na jó.. Ott volt nálam a Morph Spawner is, amit Lazlo Green kért.. Gondoltam vigyük ezt is el.. Ezzel is kevesebb kacatot kell cipelnünk..

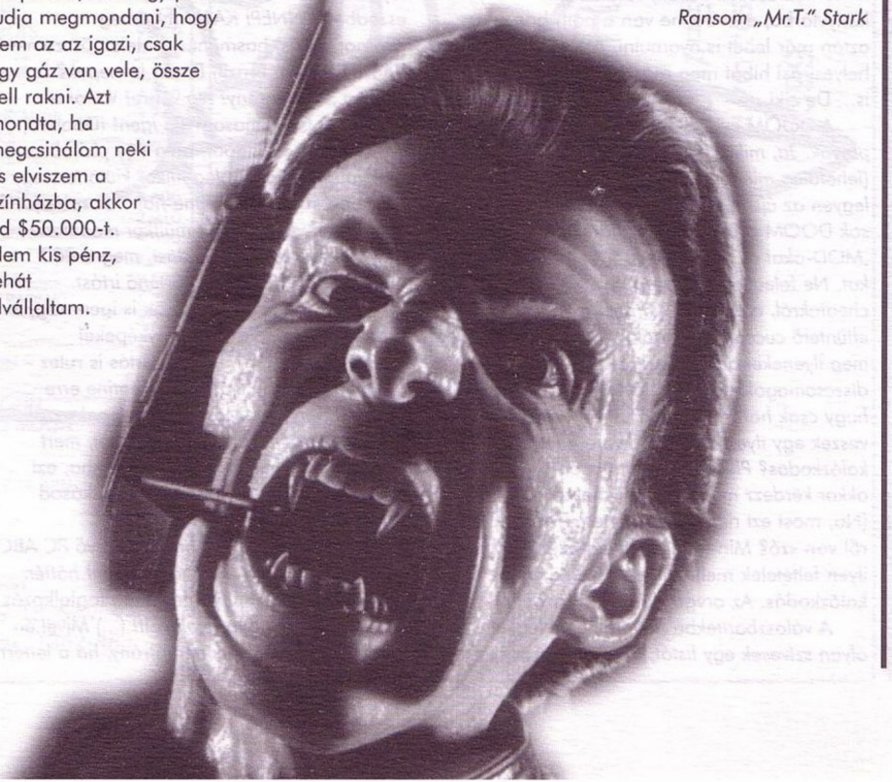
Lazlo Green is csak annyit tudott mondani, hogy srácok ti szuperek vagytok... meg, hogy kösz. Ennyi?!! Én mindenkinek segítek, de nekem senki sem tud segíteni?

Na most készüljünk fel egy kemény harcra – mondtam. Van Helsing lányát, és a szeretőjét kell kinyírnunk. Elmentünk Van Helsing lakására, ahol már vártak minket. Anastasia nem is igen bírt magával és szinte rögtön ránk támadt. Anastasiát és Omart karóval kellett megölnünk (a torzóba kell vágni), a két másik ürgét pedig bármivel (igaz a „bármi" nem tudom, hogy lőfegyvernek számít-e) (ajánlom, hogy Anastasiára és Omarra is két-két embert küldjünk, a másik kettőt pedig a maradék két emberünkkel nyírjuk ki). Amikor sikerült hidegre tenni őket, átmentünk a hátsó szobába. Átkutattuk, egy jelzavarót (Signal Scrambler) és egy mellvértet találtunk. Tudtam, hogy a mellvért csak Sir Anias barátjáé lehetett. El kell neki vinni – gondoltam.

Felkentem magamra még egy Instapigmentet, és elmentünk a keresztesekhez. Bementünk Sir Aniashoz, és odaadtam neki a mellvértet. Rögtön felismerte. Ígéretéhez híven készen állt velünk jönni. Nem hívtam el, mondván ha eljő az ideje, majd visszajövök érte. ő megígérte, hogy várni fog ránk.

Elnéztünk a múzeumba. Wyche Gibbons azt mondta, ha megölünk néhány vámpírt neki és elhozunk egy könyvet is, akkor ad $4.000-t. Jó – mondtam –, úgyis „unatkozunk". Kaptam tőle egy fél amulettet (Már kaptam egy felet a Plaza Hotelben is, lehet, hogy a kettő az egy? Nem tudom összerakni...). Na jó. Elmentünk a könyvtárba.

Három nő volt ott, és csak kacérkodtak velünk, de amint az idősebb nőhöz szóltam, nevezett Olgathistle-hez, ránk támadtak. Nem volt könnyű kinyírni őket, de sikerült. Miután átkutattuk a könyvtárat meg is találtuk a könyvet. Catal Huyuk. Micsoda hülye cím! Elvittem Wyche-nek. Odaadta a lóvét. Épp ideje volt benézni a Netbe. Elmentünk Banks lakására és beléptünk a Netbe. Nemsokára megtaláltam Shakespeare-t. Rég nem láttam, és mindig csak olyankor tűnik fel, ha kell neki valami. Ez akkor is így volt. Volt nála egy hamis program. Valami kenyai maffiózó keresett egy Incubus nevű programot, ami az egyik hackerét kifingatta, és Shakespeare szerzett egy szinte azonos felépítésűt, csak egy profi tudja megmondani, hogy nem az az igazi, csak egy gáz van vele, össze kell rakni. Azt mondta, ha megcsinálom neki és elviszem a színházba, akkor ad $50.000-t. Nem kis pénz, tehát elvállaltam.



Miután kiléptünk a Netből, Chuck fél perc alatt összerakta. Na ebből is lesz egy kis pénz. Ettől függetlenül még visszacsatlakoztunk a Netbe, hátha találunk valamit. Különben sem mentünk még el a bank címére (Sis Konfigg adta meg). Ok. NYVAULT – mondtam a FATS-nek –, már ott is voltunk. De hé, semmi pénz. Amit találtunk az nem pénz, hanem Charlie Flyer memóriájának egy része volt. Így már négy darab volt meg az ötből. Kiléptünk, és mivel már este volt, elugrottunk a Centrál Parkba, és kinyírtuk a két vámpírt. Ez volt a legnehezebb harcunk, de legalább elmondhattuk, hogy nincs több vámpír a városban.

Amint felvirradt a nap elmentünk a színházba, és odaadtam a kenyainak az Incubust. Pénzt akkor nem adott, mert meg akarta vizsgáltatni. OK. Délután visszajövünk – mondtam.

Mivel nagyon nem volt mit csinálni, ténferegtünk délutánig, majd visszamentünk az $50.000-ért. ..."

Ennyi. Itt végem van. Ötleteim vannak, de nem tudok tovább jutni.

– Meg kell találni Charlie Flyer memóriájának ötödik darabját, az ötöt össze kell rakni, majd el kell vinni a kórházba, ahol Charlie fekszik. Ha ez megvan, akkor Charlie valószínűleg tud majd valamit az Incubusról.

– Ha megvan az Incubus, akkor Deirdre tud majd segíteni, hogy hogyan nyírjuk ki Van Helsinget.

– Deirdre nyakában egy hamis smaragd van. Ezt kell keresni, és akkor meg lesz Deirdre is (hacsak nem vágták le a fejét).

– Van Helsing kinyírásához kell a kis csapat: Mary anya, Sir Anias...

Hát ennyi... Sorry, de nem megy tovább. Ha esetleg valaki tovább tartana, akkor szívesen venném, ha megosztaná velünk azt, hogy hogyan tovább, és ezzel lehet, hogy elősegítené a játék teljes leírásának a létrejöttét.

Utolsó megjegyzés a MicroProse-nak: ejnye-bejnye!

Ransom „Mr.T." Stark

Játszunk, játszunk, újra körbe állunk, stb., stb. Meg persze levelezgetünk is régi jó szokásunkhoz híven, és hurrá-hurrá örömmel tapasztalom, hogy a nagy hideg télben mindenkinek jut arra ideje, hogy mindenféle fontos témában levelet írjon nekünk.

Én pedig szintén régi jó szokásomhoz híven, havonta egyszer neki ülök és megírok egy-két oldal választ, majd a fölösleges leveleket átadom Enyészet vagy Feledés nevű barátomnak.

Most azonban nem nyújtom tovább az amúgy is fölösleges bevezetőt, mert a végén megint úgy járok, mint egy hónappal ezelőtt, amikor sikerült egy egész darab levélre válaszolnom. Szóval gyerünk, jöhet a móka meg a kacagás.

MÁR MEGINT CD GURU

Kedves GURU Team!

Már írtam egy levelet úgy november közepén, de szerintem nem találtad meg (Brazil ez neked szól) (Igen, ez előfordulhat... Brazil), és ezért nem tudtad berakni a levrovba. Na mindegy.

Egyébként ha megtalálod, akkor – ezzel együtt – légyszi rakd be a levrovba!! (Azért mindjárt az elején ne ragadtasd el magad. Brazil) (...) Megjött a CD GURU! Hát ez kúúúúl-ra sikerült, csak a Novastorm nem megy (GRRR). Egyébként van egy helyesírási hiba a CD GURU-ban kilépéskor: „pogramból". (...)

Egyébként a CD értékelése 95%. Azért nem 99 (100-at sose adnék, mert úgyis lesz jobb), mert a Novastorm nem megy, néhány .MOD 7 (!!!) mp és nagyrészük (vagy az összes?) 1 percnél rövidebb, és a Creature Shock – a readme.txt-ben leírtakkal ellentétben (miket írok én itt le?) – nem fut a CD-ről, mert elfelejtettetek rányomni egy DOS4GW.EXE-t az indítófile mellé.

Khmmm, beleszólnék ha szabad, de ha nem, akkor is. A Novastorm megy. Próbálgasd még egy kicsit.

A Creature Shock esetében igazad van, ott valóban lemaradt a DOS4GW.EXE valahogy, de a megoldás egyszerű. Be kell másolni a DOS4GW.EXE-t (ami sok példányban megtalálható a CD-n, a tömörített cuccok között) valamelyik könyvtárba, ami benne van a path-ban, aztán már lehet is nyomulni. Azt a kis helyesírási hibát meg már gyorsan javítom is... De ciki...

A DOOM cuccok barók, különösen a pályák. Ja, mikor jelenik meg a következő (lehetőleg minden fusson rajta és több oldalas legyen az újság)? Remélem nyomtok rá sok-sok DOOM cuccot, sok jó shareware-t, jó .MOD-okat és legfőképpen játszható DEMO-kat. Ne feledkezzetek meg a patchekről, cheatokról, crackekről (itt nem a kódkérést eltüntető cuccokra gondolok, hanem a pénzt meg ilyeneket adó dolgokra). Egy kérdés: A díszcsomagolás nélküli CD-kre rá van írva, hogy csak hardware-rel árusítható. Ha én veszek egy ilyen CD-t hardware nélkül, az kalózkodás? Please, ha nem tudod a választ, akkor kérdezz meg mást és válaszolj! Thanx! (Na, most ezt nem igazán értem. Miféle CD-ről van szó? Mindegy, a lényeg az, hogy ha ilyen feltételek mellett ilyet veszel, az nem kalózkodás. Az orvgazdaság... Brazil)

A válaszborítékba rakjatok bele legyetek olyan szívesek egy listát, amely tartalmazza a nálatok kapható PC-s programokat, árral ellátva. Miért csak dec. 30-án jelent meg a 94/12-es GURU?

Mellesleg a decemberi PC GURU a mai napig (jan. 5.) nem jelent meg. Miért van ez, he? Ezzel zárom soraimat: véget ért a móka mára, zárul Dohi mókatára. De ne féljetek: „I'll be back".

Dohos Ádám, Nyíregyháza

A legfontosabb: a következő CD GURU február végén vagy március elején jelenik meg.

Figyelem mindenki, már lehet megrendelni!!! Lesz rajta minden, ami szem-szájnak ingere. Még a mélymosó hatású mosószerekkel, a legjobb fogkefékkel és fogkrémekkel, meg a mi autónkkal is vetekedni fog. Minden valószínűség szerint nem fog annyit késni, mint az a szegény GURU... Izé, hmmm, szóval bocs. A PC GURU, mint az már biztos feltűnt, januárban – majdnem – dupla szám volt. Mert direkt így volt kitalálva (ez persze nem volt igaz)!

LEVÉL, CSAK ÚGY

Szasz Brazil!

Hát, hogy szolgál az egészséged? Ó, most már nem kell félned attól, hogy az ápolók kikísérnek az utcára, mert most már bármikor kimehetsz?! Ezt jó hallani! (Jé, ezt ki mondta? Nekem nem tűnt fel, hogy olyan könnyen kiengedének, pedig valóban jelentős javulás állt be a transzcendentális tudatalattim mikromolekuláris összetételében. Brazil)

Miután az interjúmat leközölted a GURU-ban nagyon happy voltam, mert nem kis dolog ám e nemes újság levrovjában szerepelni. (Hú de jó, akkor én most már nagy ember vagyok? Brazil) Azóta egyébként az előfizetők lelkes táborába tartozom, ugyanis elő van fizetve a GURU meg a PC GURU. Az összes GURU termék nagyon rulez. A PC GURU-ban a levrov miért nem 2 oldalas? (Na még csak az kéne. Brazil)

Ja, igen majd elfelejtettem: én nem azért fizettem elő a GURU-ra meg a PC GURU-ra, hogy minden hónapban az előző havit kapjam meg, hanem azért, hogy időben hozzájuthassak kedvenc szellemi táplálékomhoz. Táplálék, mi jut erről az eszedbe? ÜNNEPI KAJA! (No meg gyomorrontás, hasmenés, hirtelen összemenő nadrágok, stb. Brazil) Ez az! Ünnepek? Hmmm... Karácsony! Na végre! Voltál a Computer Christmason? Én igen! (Döbbenj: én is. Két egész napot, meg egy picit. Brazil) Nagyon kúúl volt. Főleg mikor kiütöttem egy DX2 66-ost a Quarantune-nal. Tök rulez játék, épp neked való, mert a múltkor mondtad, hogy szeressed a száguldást, meg a 200 enemy/sec sebességgel történő irtást. (Száguldás rulez! A rendőrök is igen nagyon szeretik, és mindig szép fényképeket küldözgetnek. Grrr, ilyenkor irtás is rulez – lenne – ... Brazil) Hát a Quarantine erre nagyon megfelel. Most éjjel-nappal azzal játszanék ha lehetne, de nem lehet, mert bukok mint a hamiskártyás. Kár. (Aha, ezt mondja a varjú is. Meséljí, mi a bukásod tárgya? Brazil)

A Computer Karácsony után levő PC ABC-ben benne voltam F. Tamással, mint háttér. (Ami minden bizonnyal felemelő foglalkozás lehet. Brazil) *Nagyon buli volt! (...) Mivel én pécés vagyok nem lenne hátrány, ha a lettert a PC GURU-ba tennéd, mert nem szeretem, mikor az amigások sírnak, hogy a pécések megint elveszik előlük a helyet. (...)*

Terstyánszky Mátyás, Budapest

Ez az a levél, amiről fogalmam sincs, hogy miért is kezdtem el beírni a levrovba, de ha már beraktam akkor marad. Lehet hogy azért, mert van benne minden, vagy csak a beszúrkálásokat akartam gyakorolni vagy mit tudom én.

Esetleg arra is felhasználható (hát persze!!!), hogy az előfizetést reklámozzam. Vagy bármire, a lényeg, hogy izé, vagyis hogy, hurrá meg ilyenek, de leginkább kakukk.

KÉRDEZZ – FELELEK

Yo Guru Team!

Bevezető helyett a lényegre térek. Megvettem a legújabb 94/6-os GURU-t (Ó, ó! Úgy tűnik, kallódott itt már egy ideje ez a levél... Brazil) és mit olvasok az Intro-ban? Azt írjátok, hogy nem sokára már csak CD-n lehet a játékokat beszerezni. Nos eddig sokat gondolkodtam azon, hogy érdemes-e a gépembe, pontosabban a leendő gépembe CD-ROM-ot venni, de úgy látszik kénytelen leszek. Ezzel a témával kapcsolatban pár kérdés:

1.Melyik CD-ROM típust tartjátok mind árban, mind sebességben elfogadhatónak?

2.Érdemes-e dupla sebességű CD-ROM-ot venni?

Ha játszani akarsz, akkor mindenképpen érdemes dupla sebességűt venni. Majdnem mindegy, hogy melyiket veszed, de azért szerintem válassz valami márkásabb típust (Panasonic, Sony, Matsushita).(...)

5. A GUS (Gravis) kártyával lehet-e emulálni a SB-t? (Úgy értem, ha egy game csak SB-t kezel, akkor a GUS használható-e?).

Lehet, bár van néhány program amit nem lehet átverni. Azért szerencsére a GUS SB emulálása az esetek nagy többségében remekül működik.

6. Ha előfizetek az újságra, akkor azt onnantól számítva egy évig külditek?

Ha egy évre fizetsz elő, akkor igen. Ha egy fél évre, akkor addig. Nem árt az sem, ha megjelölöd, hogy melyik számtól kezdve kéred az előfizetést.(...)

Nos ennyit szerettem volna mondani, ill. kérdezni. (Meg amit még kivágtam. Brazil) *Elnézést, ha bárkit feltartottam volna a levelemmel ennek a remek újságnak a szerkesztése közben. Remélem minél hamarabb olvashatom válaszaitokat* (Khmm. Brazil)*, addig is további jó munkát mindenkinek.*

Stötzer István, Szeged

Döbbenetes, hogy mostanában milyen régi levelek kerülnek a kezembe. Komolyan mondom, néha már megpróbálok szégyenkezni miatta, az persze már más kérdés, hogy nem sikerül. Azért minden levélre sor kerül(het) egyszer, mint tudjuk, ami késik az nem múlik, legfeljebb mégis.

Isten malmai lassan őrölnek, hát még az enyém... Bocs, hogy kihagytam egy csomó kérdést, de igyekeztem azokra válaszolni, amiket időt állóbbaknak gondoltam.

Hát kérem szépen kedves kisdobosok, ennyi fért bele ebben a hónapban a levrovba. A vérfagyasztó viszontlátásig, pontosabban olvasásig maradtam még mindig a: *Brazil.*

MULTIMEDIA CENTER

CREATIVE

Sound Blaster 2.0	6.800,-
Sound Blaster PRO	10.700,-
Sound Blaster 16VE	12.400,-
Sound Blaster 16MultiCD	16.700,-
Sound Blaster 16MCD ASP	20.900,-
Sound Blaster AWE32	32.700,-

! ÚJ !

TURTLE BEACH

Monte Carlo 16bit	14.160,-
Monterey 16bit	52.060,-
Tropez 16bit	33.100,-
Tahiti 16bit	40.020,-
Maui Wave	22.930,-
Wave for Windows	12.540,-
MultiSound	59.000,-

GRAVIS

Ultrasound	17.050,-
Ultrasound MAX	28.480,-

AKCIÓ

A készlet erejéig

MITSUMI CD-ROM 4x IDE	**26.000,-**
Maxtor 420MB HDD	**20.900,-**
ST 540MB HDD	**25.000,-**
ST 1GB HDD IDE	**49.000,-**
15" Monitor Peacock	**38.000,-**
OLIVETTI JP450 nyomtató	**42.000,-**
M.Média hangszóró 2x40W	**8.000,-**
Mouse pad 100,- 3.5 HD floppy 40,-	

CD-ROM HEGYEK

CYBER WAR	11.120,-
SYNDICATE PLUS	11.040,-
KYRANDIA III.	6.720,-
HELL	8.240,-
DRAGON LORE	7.460,-
WING COMMANDER ARMADA	7.670,-
TRANSPORT TYCOON	7.460,-
LITTLE BIG ADVENTURE	9.140,-
DEATH GATE	6.680,-
MAGIC CARPET	9.140,-
CREATURE SHOCK	9.440,-

PC konfigurációk

ház, 4MB RAM, 1.44 FDD, IDE+, 512k VGA, billentyű, 210MB HDD

386DX-40, MONO	*70.700,-*
386DX-40, SVGA	*85.700,-*
486SX-40, SVGA	*93.900,-*
486SX-40, SVGA LR	*95.220,-*

ház, 4MB RAM, 1.2+1.44 FDD, IDE+, 1MB VGA, bill., 210MB HDD

486DX-40cx, SVGA LR	*106.510,-*
486DX-40cx, LR,NI	*108.680,-*

mint a fenti, de VLB vezérlőkkel

i486DX2-66, LR,NI 14"	*120.980,-*
i486DX2-66, LR,NI 15"	*130.980,-*

ÉSZ KÉP

1065 Bp., Lázár u. 10.(az Opera mögött)
Tel/Fax:131-3502, 131-3503, 131-3504

Áraink ÁFA nélküliek, egy év garanciát tartalmaznak.
Az árváltozás jogát fenntartjuk.

PC CD

CLUB KoBaK

ACES OF THE DEEP	8,600	NOVASTORM	8,890
ALONE IN THE DARK 2.	8,180	OCEAN BELOW	2,270
BATTLE ISLE 2.	8,580	PGA TOUR GOLF	8,040
BATTLE BUGS 3.5"	7,410	PIRATES GOLD!	2,520
BERLITZ GERMAN	**23,750**	PROTOSTAR	3,810
BLADE WARRIOR	2,780	QUANTUM GATE	4,990
COMANCHE	8,040	QUARANTINE	7,320
CREATURE SHOCK	**9,830**	RETURN TO ZORK	4,120
CRIME PATROL	8,180	RISE OF THE ROBOTS	9,520
CYBERWAR	9,850	SAM & MAX	6,510
DARKSEED	7,270	SANTA'S CHRISTMAS CAP.	2,780
DAWN PATROL	**7,770**	SEAWOLF	7,300
DOGFIGHT	2,520	SECRET W. OF THE LUFT.	3,760
DRAGON LORE	**7,770**	SERLOCK HOLMES	2,700
ECSTATICA	8,890	SILENT SERVICE II	2,270
F117A	2,520	SINK OR SWIM	2,780
F15 III	2,520	**SPACE PIRATES**	**8,600**
FRANKENSTEIN	3,620	SPACE SHUTTLE	2,210
GHOSTS	8,040	STRIKE COMMANDER	9,050
GS 2000	2,520	SUBWAR 2050	7,280
HELL	**8,580**	**SYSTEM SHOCK**	**9,520**
INFERNO	9,580	T. FORTR. OF DR RADIAKI	6,720
ISLE OF THE DEAD	3,620	THE 7TH GUEST	4,700
KYRANDIA 3.	**7,000**	THE ANIMALS!	2,270
LANDS OF LORE 1.	8,660	THE PSYCHOTRON	6,030
LEARN TO SPEAK ENGLISH	**12,500**	THEME PARK	8,600
LITIL DIVIL	6,120	TRANSPORT TYCOON	7,770
LITTLE BIG ADVENTURE	**9,520**	**UNDER A KILLING MOON**	**9,850**
LOADRUNNER 3.5"	6,120	**VOYEUR**	**7,690**
MAGIC CARPET	9,520	WALLS OF ROME	2,270
MICROCOSM	4,780	WING COMMANDER ARM.	7,980
MEGARACE	4,680	WOLF	7,960
NEW W. OF LEMMINGS	7,730	**ZEPHYR**	**7,310**

Az árak az ÁFÁ-t tartalmazzák!
Tagoknak 10% kedvezmény. Nyitva: H-P: 9-18, Sz-V: 9-13
1024 Budapest, Margit krt. 29/b. Tel./fax: 1362-483

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

Microsoft Compo

Csak nem fázol ebben a nagy téli zimankóban?
(Pedig már tavaszodik!)
Hát akkor itt az idő, hogy nyerj egy szuper Microsoft pulcsit.
A szerkesztőségben éppen itt tanyázik 5 darab belőle.
Ha érdekelt vagy a dologban, akkor nincs más dolgod, mint válaszolni a következő egyszerű kérdésre:

Mi annak a Microsoft programcsomagnak a neve, melyről a PC GURU melléklet oldalain olvashattatok egy ötrészes sorozatot?

A megfejtéseket a GURU postacímére várjuk.
1399 Budapest, pf. 701/765
Beküldési határidő: március 2.

A nyertesek névsorát a márciusi PC GURU-ban fogjuk közzétenni.

MULTIMÉDIÁSOK FIGYELEM!

A **KMO** Művelődési Ház
1995. március 4-én (10:00-22:00) és 5-én (9:00-15:00)
Multimédiás Számítástechnikai (PC) Vására rendez, melyre várjuk cégek és egyéni felhasználók jelentkezését, akik játék, oktató és felhasználói programjaikat szívesen felvonultatnák az érdeklődő – elsősorban teenager – korosztály és a szakmai közönségszámára.

Jelentkezési határidő: 1995. március 1.
A részvétel ingyenes.

Címünk: KMO Művelődési Ház,
1191 Budapest, Teleki u. 50.
Telefon: 282-98-37, 282-98-26,
telefax: 282-97-52.
(A Kőbánya-kispesti metró végállomásától 3 perc gyalog.)

Megrendelőlap

- ☐ GURU 1993/9-10
- ☐ PC GURU 93/1
- ☐ PC GURU 93/2
- ☐ PC GURU 94/1
- ☐ PC GURU 94/2
- ☐ PC GURU 94/3
- ☐ PC GURU 94/4
- ☐ PC GURU 94/5
- ☐ PC GURU 94/6
- ☐ PC GURU 94/7
- ☐ GURU 94/8
- ☐ GURU 94/11
- ☐ GURU 94/12

....db * 198 Ft = ... Ft

- ☐ GURU 1992/1
- ☐ GURU 1992/2
- ☐ GURU 1992/3
- ☐ GURU 1992/4
- ☐ GURU 1992/5
- ☐ GURU 1993/1
- ☐ GURU 1993/2

....db * 165 Ft = ... Ft

- ☐ GURU 1994/9-10

....db * 278 Ft = ... Ft

- ☐ GURU 1993/3
- ☐ GURU 1993/4
- ☐ GURU 1993/5
- ☐ GURU 1993/6
- ☐ GURU 1993/7
- ☐ GURU 1993/8
- ☐ GURU 1993/11
- ☐ GURU 1993/12
- ☐ GURU 1994/1
- ☐ GURU 1994/2
- ☐ GURU 1994/3
- ☐ GURU 1994/4
- ☐ GURU 1994/5
- ☐ GURU 1994/6
- ☐ GURU 1994/7
- ☐ Joypad 94/1
- ☐ Joypad 94/2
- ☐ Joypad 94/3
- ☐ Joypad 95/1

....db * 179 Ft = ... Ft

Összesen: .... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

- ☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
- ☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
- ☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)
- ☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)
- ☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)
- ☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

PC GURU 95/2

IGEEEN! Megrendelem a **GURU** kiadásában megjelenő

CD GURU

Multimédia magazin **95/2**-es számát.

☐ Befizetési csekket kérek.
☐ Utánvétellel rendelem meg.

Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételár mellé a postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves CD GURU előfizetés (4 szám) (3500 Ft)

PC GURU 95/2

Frankenstein

„Élet vagy halál??" ez a Merit Studios játékának alapkérdése. Kicsit emlékeztet a „Lenni vagy nem lenni??" felvetésre a Hamletből, de itt egész másról van szó...

Nehéz megfelelő személyzetet találni manapság. Baron Frankensteinnek különösen nehéz a dolga, hiszen önmagát kell megteremtenie és életre keltenie.

Egor, a kissé idióta, púpos szolga feladata, hogy összeszedje a szükséges testrészeket és egyéb szerszámokat a nagy műhöz. Mivel egyszerre csupán két dolgot vihet, a feladat nem is olyan egyszerű. Annál is inkább, mert a pályák nyüzsögnek a vérszomjas ellenfelektől, és ha Egor elveszít egy életet, bizony a nála lévő tárgyakat is elveszti.

A professzor persze egyre türelmetlenebbül nógatja, sőt fenyegeti szolgáját és meglehetősen dühös, ha az üres kézzel tér vissza. A gonosz szörnyek persze megrettentik az együgyű cselédet, s ha elméje már nem bírja tovább, bizony pánikba esik és üvölteni kezd (ilyenkor veszít egy életet). A faluban sétáló gyönyörű fiatal lány az egyetlen, aki eloszlathatja félelmeit, ezzel lehetőséget adva energiái feltöltésére... Elég-e ez a történet egy játékhoz??

Nos, egy mászkálós típusúhoz feltétlenül. Négy pályáról kell összeszedned az elszórt alkatrészeket; a **kastélyból**, ahol az őrült Baront is találod, a **börtönből**, a **faluból** és a **temetőből**...

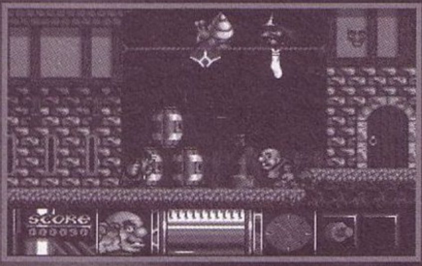
Fél hat van, Egor friss és üde, indulhat a nagy kaland!! Irány a kastély, nem árt tudni hol van Baron. A gügye őrt nyomd le, s igyekezz elkerülni a röhögő koponyát, a kissé lezser pulóverbe öltözött halat, a szemgolyókat, pókokat és egyebeket. Nem árt ha útközben felszedsz néhány alkatrészt, nehogy a proftól kikapj. Aztán irány a rejtett termek felkutatása, huh már hat óra, sietned kell!!!

A baltás Hüvelyk Matyi és a tudós kukac megpróbál feltartóztatni, de néhány jól irányzott fejre ugrás, és már csak színes buborékok a légtérben. Kissé meggyötört hősöddel jobb, ha a falu felé veszed utadat, keresd meg a bájos hölgyet, s felejtsd el félelmeidet!! Visszafelé térj be az ivóba, általában van ott egy csavar vagy egy emberdarabka. Lassan nyolc óra, mire a csigákon, békákon, boszorkányokon és piros orrú repülő kitudja min átverekszed magad.

A temető jóval veszélyesebb, még szerencse, hogy néhány petróleumlámpa világot ad a sötétben!!! Az a zöld gusztustalanság – talán valami romlott agyvelő – a legváratlanabb pillanatokban tűnik fel, és a hancúrozó koporsók sem vidítják fel Fafejű Egort. Siess, mert az idő éjfélkor lejár!!!

TIPP

Mivel nem elég, ha ügyes vagy, gyorsnak is kell lenned, szánj néhány játékot a pályák felderítésére. Nem lesz bonyolult feladat megjegyezni, hol és milyen gyakorisággal találhatók az „alkatrészek". Már csak szerencse kell



hozzá, hogy időben mindet Baronhoz szállítsd.

Érdemes a távolabbiakkal kezdeni, és szisztematikusan közeledni a doktor felé.

Ne foglalkozz különösebben ellenfeleiddel, csak annyira, hogy ne rémítsen meg senki. Ha leállsz őket irtani, biztos nem leszel kész éjfélre!! Igen.

Ide kéne írnom egy értékelés-félét, de bevallom, nem könnyű. Mászkáltam és vesztettem mindig. És egy – rövid – idő után már nem akartam szenvedélyesen győzni. Nekem még mindig a Superfrog a csúcs!! És neked?!?!

Hátha a Frankenstein, próbáld ki!!

Lily

JUNKYARD

- A hanghatások és a zene nem használja ki a CD adta lehetőségeket.
+ Színes. Alkotsz egy embert, még ha kicsit használt is...

A

MS DOS 3.0
386SX/25
2 MB RAM
VGA
10 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

45%

Ha olvassátok a „sima" Guru előző számát biztos észrevettétek egy új PD, Shareware játék rovat indulását.

Ilyen típusú játékok, és felhasználói programok természetesen nem csak Amigára, Atarira, hanem PC-re is léteznek, mégpedig igen nagy számban.

Ezért igyekszünk ezt az eddig eléggé elhanyagolt játék csoportot szárnyaink alá venni.

E programok fő jellemzője a viszonylag kis méret, alacsony ár, nincs sok mega animáció az elején, és ami a lényeg, szabad cserebrélni, lemásolni.

Szerencsére már az üzletekben is lehet elérhető áron vásárolni játékprogramokat és Shareware programokkal is egyre több cég foglalkozik CD-n és lemezen egyaránt megvásárolható.

A Sharewarek regisztrációja pedig, hát illene illene..., egyébként igen sok előnnyel is jár. Természetesen itt is akár csak a „nagy" játékoknál vannak jó, és vannak gyengébb alkotások.

Újabban igen sok profi cég készít erre a területre játékot, illetve a prewievnél jobban játszható pl. több pályás, un. Shareware verziót a játékból.

Elég csak a id. Software, vagy az Epic csapatot megemlíteni.

Mivel igen nagy számban jelennek meg PD. SW., programok, ezért sajnos csak rövid ismertetésre telik, viszont kárpótlásul igyekszünk azon lenni, hogy az itt ismertetett játékok folyamatosan rákerüljenek a CD GURU -ra.

Reméljük nektek is épp annyi kellemes percben lesz részetek mint nekünk.

INVASION OF THE MUTANT SPACE BATS OF DOOM V2.51

Na ez az a program! Ilyenre vártam már régóta. Hű de klassz. Meg hasonló mondatok hangzottak el a Space Bats start után. Pedig a játékban semmi új ötlet nincs, egy normál lövöldözős game, és bőven elfér az a 700KB a HD-n.

Mégis kivitelezésével, hangulatával, és főleg a magával ragadó játszhatóságával kiemelkedik a sorból. A stílust ismeritek, a függőleges hullámokban támadó ellenfeleket kell megsemmisíteni.

Lehetőség szerint minél több élettel, és minél rövidebb idő alatt átjutva a másik, egyben még nehezebb pályára. Az aktuális helyzeted, a kép jobb oldalán lévő csík jelzi, a nem regisztrált, PD. verzióban csak 20 round-ig juthatunk el. Ha regisztráltatod akkor, 44 új hangeffekt, level select, cheat, multi-player opció mellett újabb fegyvereket, és win sequencet is kapsz.

A négy fajta „elkapható" tárgy, hatásosabb fegyverek, védőelemek, és a bonusz pályák teszik változatossá a játékmenetet. Programozás-technikailag és grafikailag magas színvonalú shoot`em up játék. Az ellenfelek igen változatosak, szépen animáltak és gyorsak.

A start képen található, mindenre kiterjedő menü azt hiszem magáért beszél. Attract-tal akár egy rövid demot is megnézhetünk a játékból, de én inkább a play menüt ajánlom figyelmedbe.

Irány tehát a top scores első helye. A játék folytatása Return of The Mutant...

EGA/VGA, keyboard, mouse, gamepad, sounblaster, speaker, Pop Software munka.

KRYPTON EGG – THE ULTIMATE BREAK-OUT

Az eddigi legjobb PC-s faltörő játékra találtuk rá. Már az öt pályás nem regisztrált, Shareware verzió is próbára teszi reflexeidet. Nem kell hozzá más, mint egy min. 386, VGA, Soundblaster, Mouse, és 1.6Mb hely a HD-n.

A program nem csak szépségével, de ötletességével is veri az összes eddigi elődjét. Nézd meg pl. a második pályát, néha 10-20 golyó is pattog az orrod előtt, az ember azt se tudja hova kapjon.

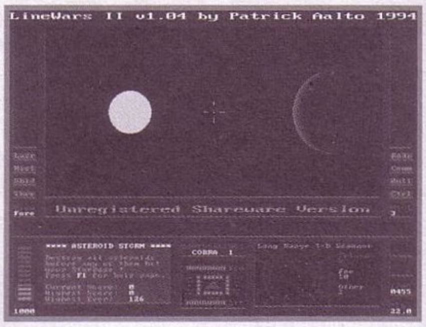
A labdákat meg is növesztheted! Az ütővel nem csak vízszintesen, de függőlegesen is mozoghatsz. De megtalálható még a szokásos ütőméret növelés, fegyverrel felszerelés és még sok-sok más érdekesség. No persze ezek csak akkor lehetségesek, ha a labdával lebontott tégla után leeső tárgyat el is kapod.

A francia alkotók ígérete szerint a „normál" pályák után nem csak falbontással, hanem kemény akcióval is boldogulnod kell, mindezt ütőd, labdád segítségével. A regisztrált verzió igen impozáns adatokkal rendelkezik, 60 level, 30 spells, 6 hordes attack, 6 monster attack! Egyszerűen csak Best game.

LINEWARS II

Incredible 3D space action game from Safari Software. Hihetetlenül sokoldalúan konfigurálható játék, hogy csak a lényegeseket emeljem ki.

- Modem, NetWork 8 players
- 640x480 SVGA
- Zene Covox-SounBlaster-Roland-Gravis stb.
- Hangeffekt gravis 3D Focal point



A program első ránézésre igen emlékeztet az Elite-re, elég csak a bázisra vetni egy pillantást. Pedig a stílusa más, ez kérem egy totál lövöldözős játék.

A nem regisztrált verzióban csak három missions típus, küldetés van, de ezek is hét-hét szintet jelentenek, vagyis összesen 21 pályát. E három közül szabadon választhatunk, éppen kedvünknek megfelelően.

1. Asteroid Strom.
A bázis megvédése az űr mélyéből felbukkanó meteoroktól.

2. The First Blood.
A bázisunkra támadó űrkalózok megsemmisítése.

3. Princess Escort.
A hercegnőt szállító űrhajó megvédése a kalózoktól.

A játékban, akciókban nem egyedül vagyunk, segítőtársaink, a Cobra1,2.., ezekre az F3 segítségével teleportálhatjuk magunkat, ha már nagyon szétlőtték az űrhajónkat. Hátsó nézetet az F2, rakétát a CTRL, lézert az ALT billentyűkkel használhatjuk, de ez is konfigurálható.

A játék igen élvezetes, szépek a robbanások, jók a hang effektek, de ezt főleg Gravis-os „sors" társaim figyelmébe ajánlom.

Az űrhajó igen jól, probléma mentesen irányítható. Nos akinek éppen 386-486 procija és min. 1Mb RAM-ja van, bátran neki foghat ennek a csöppet sem darabos (SVGA!) Elite ala Shoot`em up kivitelezésű remek játéknak.

IN SEARCH OF DR. RIPTIDE V1.0

Ritkaság számba megy a logikai elemeket tartalmazó akciójáték PC-n, főleg a Shareware kategóriában. E kivételek közé sorolható a Pack Media Company Dr. Riptide programja.

Hősünket a kis tengeralattjárót, és segítőtársát irányítva kell átjutnunk egyik víz alatti pályáról a másikra, míg végül legyőzzük a fő gonoszt. Feladatunk néha igen nehéznek tűnik a sok akadály, és szörny miatt. Akadályokkal többnyire hordók, vagy zárt ajtók formájában találkozhatunk, kinyitásuk sokféle képpen lehetséges.

Az első módszer, megkeresni a megfelelő kulcsot pl. hordókban, a második szerint lenyomni, rálőni a nyitógombra. A dolog azért nem ilyen egyszerű, mivel néha olyan szűk az átjáró, hogy a feladatot csak a robot tengeralattjáró tudja végrehajtani.

A csöppség irányítása a CTRL vagy az ALT billentyű segítségével vehető át. Mivel víz alatt vagyunk, nem árt néha egy kis oxigént felvennünk, ezt és az energia állapotunkat állandóan szemmel kísérhetjük a lenti indikátoron.

Az előbb említett energiánkat midenféle és fajta rémségek „módosítják", phyrana, cápa, kígyó, tengeralattjáró, óriáshalak stb...

A játék menürendszerével könnyen konfigurálható, ezenkívül többféle opcióval indítható.

- pcsound/speaker
- start 2/start pl. a kettes pályáról
- mandich/debug menü megnyitása

Ez utóbbit véletlenül találtam meg, gondolom a játék tesztelésénél volt nagyobb szerepe. Itt lehetőség van újabb CMF formátumú zene betöltésére is.

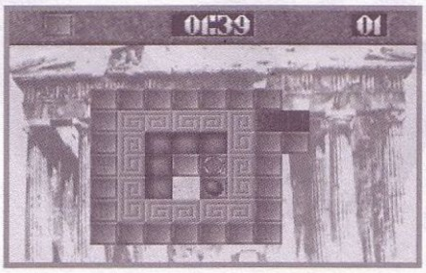
A 386-ost, VGA-t , Speaker vagy SounBlastert igénylő játék sok kellemes percet szerez annak, aki nem sajnál 1.8Mb-ot a HD-n.

SHARDS V1.0

Ismét egy logikai játék, úgy látszik ma jó részt ilyen kerül a kezembe. Ránézésre is óriási a maga 160KB-val, még a SoundBlaster chipjeit is megcsiklandozza, persze ha a 286-486 VGA géppel rendelkezel.

Némi gondolkodás után te is könnyen rájöhetsz a játék logikájára.

Ha lenyomod a Space-t és két mezőnyit mozgatod a karikát úgy, hogy az azonos hieroglifájú kockát "lefedd", majd újabb Space után magát a korongot is átmozgatod az előbb kijelölt mezőre, akkor eltűnnek, vagy más színűek lesznek az átlépett egyforma mezők.



Tehát egy un. lebontós logikai játék, mindenesetre úgy kell variálni, hogy a végén nehogy pórul járjunk.

Az egyre nehezedő szinteken figyelemmel kell kísérni az időt. Szerencsére a kapott password jó szolgálatot tesz. Főleg ha regisztrált verzió 50 pályával kell megküzdened. Az apró de hangulatos játékot a stílus kedvelőinek nem szabad kihagyniuk.

SOKOBAN 1994.

Hogy mi is az a Sokoban? Remélem nem komolyan kérdezed. Aki nem tudná, ez egy igen erős logikai játék, ahol un. „warehouse man", raktárost személyesítünk meg (havi 1.000.000 pénzért).

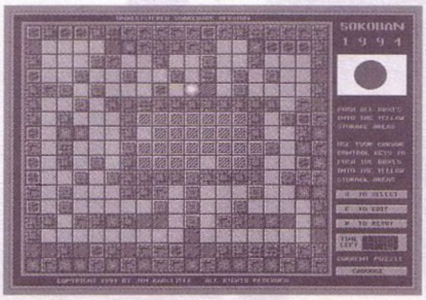
Munkakörünk abból áll, hogy a raktárba rendet csináljunk, a szanaszét heverő ládákat az átlósan besatírozott helyére „tologassuk", a sorrend lényegtelen. De hogy ez nem is olyan egyszerű arra már az első, s egyben legkönnyebb pályán rádöbbenhetünk.

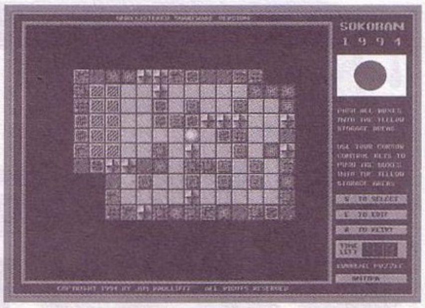
Egyáltalán nem mindegy milyen sorrendben, és hogy hány kockányit tolod el a ládát. Sok fül vakarásra persze nem ad időt a program (meg a főnök), így hát jó lesz igyekezni, és általában ilyenkor rontjuk el. No nem baj, press R (Retry) újra az egész. Persze megint elrontjuk.

Szóval igen agytornáztató ez a klassz játék, szerintem inkább a stratégiai programokhoz áll közelebb.

Persze akinek már meg volt anno 1985-ben C64-re a Sokoban, az már megizmosodott a ládatologatásban.

A program gondolatmenete amolyan Puzzle-s logikát igényel, de itt csak egyszer lehet tévedni, javításra, helyesbítésre nincs





alkalom. Szerencsére a játék tartalmaz egy pálya (láda) szerkesztőt (E), amivel könnyen módosíthatod a pályát, vagy akár ujakat szerkeszthetsz. Mondjuk barátod szülinapjára, biztos nagyon fog örülni neki. Persze ehhez regisztráltatni is kellene a Soko94 -et (10$) mert az unreg. verzióban a save le van tiltva. Így ha minimum 286-os géppel, VGA monitorral rendelkezel, és éppen letörölté1 egy Doom WAD fájlt, akár el is fér a HD-n ez a 172KB-os, óriási game.

TETROLIS V1.0

Nem valószínű, hogy akad olyan számítógép „függő" ember, aki nem ismerné a tetris játékot.

A hordozható LCD-s masinériáktól kezdve mindenféle és fajta számítógépre adaptálták már az ötletet. Hogy a Tetrolis mégis bekerült a rovatba az két dolognak köszönhető.

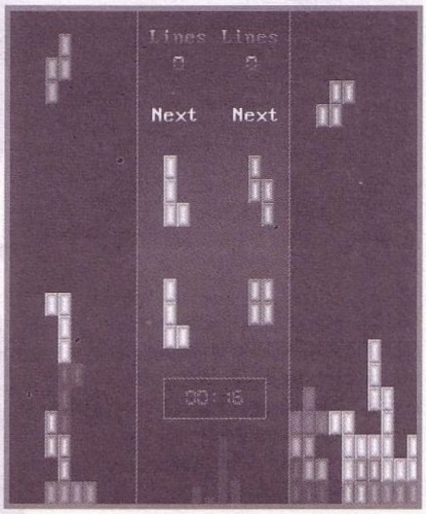
Egyrészt ketten is játszhatják egyszerre, egymással versenyezve, ugratva, „cikizve" a másikat.

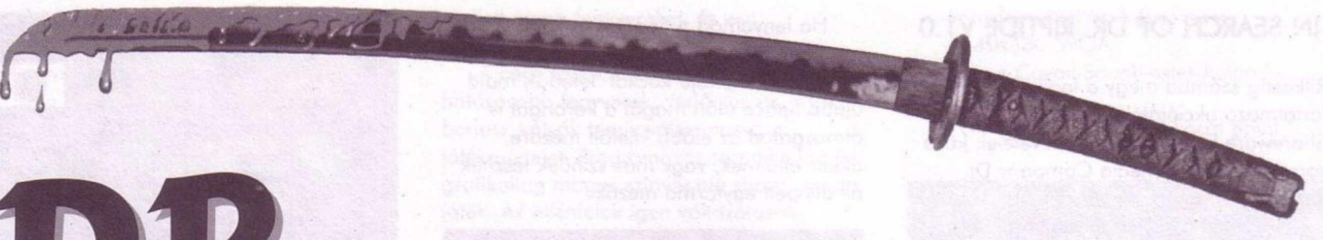
Másrészt a nem regisztrált verzió csak Gravis-sal hajlandó korrektül együtt működni.

Persze ez (nem) csak nekem előny. Viszont a regisztrált verzióban a SoundBlaster tulajdonosnak se lehet oka panaszra. Egyszerűen, könnyen áttekinthető program, és a 320x400-as 256 színű játék már 286 esetén is működik, mérete 480Kb.

A programot többféle opciókkal, switch-csel is elindíthatod, ezeket a mellékelt Tetrolis.doc fájlban megtalálható.

Angler





DR.RADIAKI

1963. Egy eldugott kis szigeten a sötétség erői éledeznek. Dr.Radiaki a gonosz és teljesen elmebeteg tudós, egy borzasztó erejű fegyvert fejlesztett ki.

Célja egyértelmű. Elpusztítani az emberiséget és a Világ Urává válni. Megállíthatja-e valaki? Igen! Egyetlen egy ember képes erre, és ez nem más mint Banner, a titkosszolgálat embere, vagyis Te. Egy szál magadnak kell szembeszállni a Doktor több száz fős seregével, a harcra képzett szörnyszüleményekkel, patkányokkal, béka-, és kígyóemberekkel. És ez még nem minden! Az emberiséget csak úgy mentheted meg az őrült tudós igájától, ha mindenkit legyőzve, végül eljutsz magához Radiakihoz és végzel vele is.

Valahogy így kezdődik a Merits cég egyik legújabb játéka, a Dr.Radiaki. A program a mostanában legkedveltebb, ún. Doom klónok közé tartozik. Nem szaporítom a szót, lássuk a játékot.

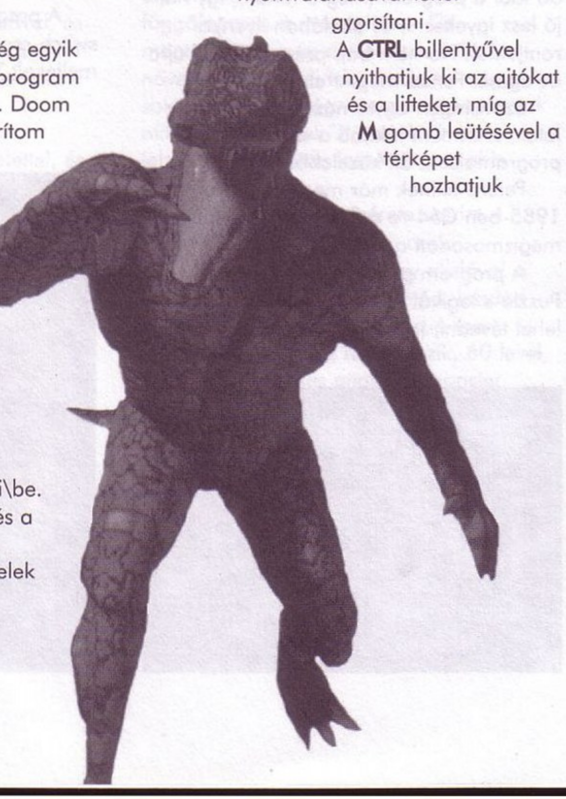
A főmenüben (játék közben az ESC billentyű lenyomásával lehet ide bekerülni) a New, Load és Save game opciók gondolom mindenkinek egyértelműek. Az Option menüre most egy kicsit részletesebben is kitérek.

MUSIC\SOUND: Zene és hang ki\be.
MUSIC\SOUND Volume: Zenék és a hangok magassága.
DIFFICULTY: Nehézség (az ellenfelek számát határozhatjuk meg)
HAZING LEVEL: A képernyő fényerejének állítása.
FLOOR DETAIL: A talajt és a plafont kapcsolhatjuk ki\be.
WALL DETAIL: A falak részletességét állíthatjuk be.

Eme irányadók ismeretében el is kezdhetjük a játékot. A program elején mindössze egy baseball-ütő a fegyverünk, de később a pisztolytól kezdve egészen a gránátlövőig minden megtalálható fegyver arzenálunkban. Lőfegyvereinket a Space-szel tölthetjük újra. Ha a szívritmusunk melletti összeg nullára esik, akkor bizony meghaltunk. Ez azonban megelőzhető az injekciós tűk, és gyógyszeres táskák felvételével.

Mozgásunkat az **ALT** billentyű nyomvatartásával lehet gyorsítani.

A **CTRL** billentyűvel nyithatjuk ki az ajtókat és a lifteket, míg az **M** gomb leütésével a térképet hozhatjuk működésbe, ez sajnos nehezen áttekinthető.



A játék hangjai elég jók – minden ellenfél beszél, viszont a zenék egy idő után monotonná, idegesítővé válnak.

A játékot nem ajánlom türelmetlenebb játékosoknak, mert félő, hogy gépük nem marad épségben. A program helyenként nagyon unalmas, amikor már huszadszor sikerült ugyanarra a helyre visszajutnom, azt mondtam „Köszönöm, ebből ennyi elég volt!"

Nézzünk szét egy kicsit a számítógépes piacon! Először is itt van a System Shock, talán a legjobb 3D-s lövöldözős játék, a Doom 2-ről már nem is beszélve. A Dr.Radiaki meg sem közelíti annak színvonalát. Vigasztaljuk őket azzal, hogy első próbálkozásra nem is olyan rossz, majd a következő jobb lesz.

Jetsky

MERIT STUDIOS

- Helyenként unalmas, fárasztó, inkább hagyjuk.

+ A hangjai.

MS DOS 5.0
386/25
4 MB RAM
VGA
1 MB HD
SB, AWE32

48%

RISE OF THE ROBOTS

VERSUS

ONE MUST FALL 2097

Nos, van itt két program, mindkettőben lehet pofozkodni meg rugdalózni, és állítólag mind a kettő annyira csúcs lett, hogy letaszítja trónjáról az eddig legnagyobb Mortal Kombatot. Na ez majd kiderül...

Kezdjük talán a Rise of the Robots-szal, mivel ezt még az MTV-n – Muzsikás Televízió – is reklámozták, hogy így meg úgy, meg ez itt a sztár, és mindenki a sarokba.

Rise of the Robots Békével ültem le a gép elé és elkezdtem mazsolázgatni a programdobozon. Itt sok-sok csudás dolgot írtak, mint például:

– Zenét írta Brian May (Nem igazán csípem, de azért felcsillant a szemem)

– A program eltanulja a zsenge küzdőtechnikámat és taktikámat, és aztán megnézhetem magam

– Az első filmminőségű játék és irányítható 3D-s grafika

– A robotok mozgásai csodálatosan ki vannak dolgozva

– „Légy szemtanúja az első számítógépes játékban előforduló morfoló figurának a világon" (Bonyolult...)

– Hűdeszuper összekötő animációk.

Nahát, ez egészen olyan, mint a mesében. Kényelmesen elterültem a székben és elindítottam a JÁTÉKot. Fú, itt aztán tényleg ment az átvezető animáció, káprázott a szemem, namondom, minden igaz, amit leírtak a dobozon. Ezek igazat írnak!!!!!!

Továbbra is nyomul a fantasztikus grafika, de most már nézzük a JÁTÉKOT is!! Na, One Player, Two Player, Options. Ezt már szeretem. Kezdjük az egy játékossal. Na jó, gyakorlok egy sort. Jól van, én kiválaszthatom az egyiket... Nézegetem ezeket a dögös robotokat. Legyen az,

amelyik a borítón is van, az olyan fémes. Most meg az ellenfelet. Jó, nagyon laza ez az átvezető animáció is, igen. READY!

Indul az őrület. Hű de menő. Két robot. De hát mitől ilyen lassúak?? Csak csoszognak, és miért nem azt csinálják, amit mondok?? És hol van itt a sokoldalú mozgáskultúra?? MI EZ?!?! Órákon át rángatom a joy-t, és ez csak üt, üt, de nem rúg!! Akármit csinálok, csak nem akar rúgni. Na, most sikerült!! Lehet, hogy ez a special-move?! Na, rúgás is van. Kezd ez egy kicsit erős lenni...

De hogy még át se tudom ugrani!! Hát ez azért már túlzás!! Összetörten állok fel. Ó, ez szörnyű volt... De lehet, hogy ezekkel a robotokkal volt a hiba!! Talán..., ha másik két robotot próbálnék ki... Hú, gyerünk!! Kiválasztok két másik robotot... És semmi különbség. Vége.

Szórakozásképp megnézem a gépkönyvet. Benne van a története a játéknak!! Lehet, hogy ha elolvasom, beleélem magam, átszellemülök és talán így sokkal jobb lesz a játék.

Lássuk csak: Az egésznek az a lényege, hogy van a jövő, ahol minden túl technologizált, a vidéket elcsúfítják a gyárkémények meg minden egyéb ipari kellék. A környezetszennyezés annyira elhatalmasodik, hogy kénytelenek gyártani a vizet, az élelmet, sőt a levegőt is. És mivel ez itt a jövő, az emberek óriási, túlzsúfolt városokban élnek. De hát ugye ez nem egy utópia, és senki se egyenlő. Van egy politikai-katonai vezető réteg, ami irányítja a szükségletek megtermelését, de azon kívül minden mást, így az alsóbb emberi osztályokat is. Természetesen ezek a túlzsúfolt nagyvárosok küzdenek egymással, mert úgy jobb, sokkal viccesebb és szórakoztatóbb.

A rabszolgák robotok (ők a társadalom perifériája, a kisemmizettek, akiket mindig kihasználtak, stb.), akiknek minden elképzelhető fajtáját az ElectroCorp nevű cég gyártja. Ám a robotok gyártását is robotok vezetik. Van nekik egy vezírük, ő a Szupervigyor. Na, ő aztán tudja mi a dörgés, és mindenre figyel. Dehát ugye jön a veléjéig gonosz vírus, és rosszindulatú egyéniséget ad a szupervigyornak. Ő rögtön átveszi az irányítást, és ha nem akarjuk, hogy sokat ártson az emberiségnek, jobb lesz, ha megállítjuk. Na de hogyan??

Hát persze, Te leszel a hős cyborg, a cyber-szuperman, aki ugrik ha baj van, és ha legyőzted a főgonoszt, kezet rázhatsz sok-sok nagy emberrel. Igazán remek, nem igaz?? ..

Szóval a története se az a nyerő, az az ÁSZ, amitől itt hasra kéne esni. Hát akkor mitől annyira átütő?? Mert rá van írva a dobozára?? Mi ebből a tanulság?? Nem kell mindent elhinni, amit leírnak... De végül is van benne egy nagy, nagy pozitívum: van végcélja. És oda el is lehet jutni!!

Ez abból áll, hogy 5 robotot és végül a főellenfelet kell leverni, utána jön a befejezés, a Csodálatos Filmszerű Animáció (De addig miféle kínokat kell kiállni – Bár szépnek szép).

Természetesen minden ellenfél legyőzése után is van átvezető animáció, mindenhol van átvezető animáció, de ennyi erővel nyugodt szívvel kiadhattak volna egy animációkkal megtömött CD-t, vagy hogy „csináltunk mellé viccből egy béndzsa játékot is". Na de így??

Mindegy. A robotokról egy csomó nagyképű rizsa van a gépkönyvben, mintha ezekből bármi is benne lenne a játékban. A mi karakterünknél, a CYBORG-nál gyengeségként van kiemelve az emberi agy – szemtelen, jellemtelen emberek ezek a programozók – és állítólag az, hogy mentális sérüléseket szenvedhetünk (Bizony hogy szenvedünk).

Na és az irányítás. Ez az, ami tönkreteszi az egészet. Persze meg vannak adva szépen a mozgások, de aki ezt tudja használni a játékban, az csak a mesében létezik. Meg ez a két gombos rendszer is...

Nem értem mire volt jó, hogy összevonták a rúgást és az ütést, és a másik gombra tették a védést. Így az egész irányíthatatlan lett, pedig ódákat zengedeztek róla, hogy ez itt a valódi eksön, meg ez a legjobb, tuti játszhatóság... Mindenesetre azért leírom a Cyborg alapmozgásait, mert az nagyjából mind a 6 robotnál ugyanaz:

Tűz+Fel: Repülő rúgás
Tűz+Le: Lefele ütés
Tűz+Hátra: Rúgás
Tűz+Előre: Nagy ütés
Le+Előre+Tűz: Alsó rúgás
Le+Hátra: Automatikus védés
ESC: KILÉPÉS (Ez a legfontosabb!!!!!!)

Sőt ha valakit érdekelne, vannak valódi speciál move-ok is (legalábbis le van írva, hogy kell megcsinálni), mert ez itt egy szuper verekedős játék, és enélkül már nem lenne olyan szuper, meg így sokkal hosszabb a gépkönyv.

A 6 robotból 3-nak van 2 (!) spec-move-ja (H-Blox), a többinek csak 1.

Cyborg
Le+Fel+Tűz: Turbo fejelés
Hátra+Előre+Tűz: Vállalás

The Loader Droid
Előre+Előre+Tűz: Kétvillás Tépés

The Builder Droid
Le+Hátra+Fel: Karógép
Le+Hátra+Fel: Bomba ugrás

The Crusher Droid
Le+Hátra+Tűz: Harapófogó Húsdaráló

The Military Droid
Le+Fel+Tűz: Forgó Katapult
Hátra+Előre+Tűz: Kiber-Tépés

The Sentry Droid
Le+Le+Tűz: Gyilkos Repülőrúgás

Amúgy ketten játszani sokkal izgibb (mondjuk ez se egy leányálom), mint ha a gép ellen nyomulunk, mert hát ugye nem jön rögtön kötözködni a csúnya ellenfél, meg nem próbál aljas módon rugdosni minket, és ha véletlen valaki akarná a

mozgásokat gyakorolni (bár én nem ajánlanék 1 percnél több időt az egész játékra), az itt nyugodtan megteheti (nem zavar senki – mint egy gumiszobában). Jó szórakozást!!

Szóval ez ismét egy olyan játék, ami a „monumentális propaganda" tárgya lett, de semmi nincs benne – lehet, hogy ezért reklámozták annyira –, játszhatatlan, egyáltalán nincsen kidolgozva, de van benne sok átvezető animáció és akkor már mindenki boldog. Emellett csodaszép a borítója – valódi erőt sugároz –, és a gépkönyvben bele van írva rengeteg érdekfeszítő információ (Részletes leírás a robotokról – Ez is fontos ám), 5 nyelven is, mert ez egy nemzetközi termék. Valódi jövő-hangulat árad az egész programból.

Na kérem, minden ki van itt találva, a körítés valódi profi munka, csak épp a lényege, a verekedős rész teljesen béna és kivitelezetlen, játszhatatlan, meg minden egyéb, de hát mit számít ez, sok filmszerű animációval bármit el lehet adni manapság. A szép grafika mellett (Nagy felbontáson – Kis felbontáson meg semmi különös és játszhatatlan) ami még úgy nagyjából jó belőle, az a zenéje, de azt se a készítői írták, hanem Brian May – egy ilyen profi termékhez profi zenére is szükség van – és még meg se lehet hallgatni CD-lejátszóval, mert nem digizve van... Azt hiszem ennyi elég is. Nagy bukás ez a Rise Of the Robots.

ONE MUST FALL 2097
(Századvégi történetek)

A Rise után teljesen elkeseredtem. Belázasodtam, ágynak dőltem, egész nap szédültem, gyomorfájdalmaim voltak, teljes depresszióba zuhantam, csak a családtagok féltő gondoskodása, segítőkészsége segített át a vészes időszakon. Épp hogy csak lábra álltam, mikor jött a hír. Itt az új verekedős játék, a ONE MUST FALL! A One Must Fall?

Hát ez remek..., de talán majd valamikor máskor... Ám épp két hét múlva, mikor mászkáltam a körúton, rájöttem, hogy butaság volt eddig várni. Hisz engem nagyon is érdekel az a program. Igen. Most rögtön!! Akarom!! AKAROM!!

Hosszú léptekkel végigrohantam a körúton, a békésen sétáló polgárok mosolyogva néztek utánam. De engem nem érdekelt. Minél gyorsabban haza!! Szinte leszakítottam a kilincset és be a szobába.

– Indítsd már az OMF-et! Gyerünk már!! Téged egyáltalán nem is érdekel?? -

kiáltottam izgatottan éppen olvasgató bátyámnak, akit teljesen lázba hozott meglepő fellépésem.

Együtt ugrottunk a kapcsolóhoz, őrült iramban verve a billentyűzetet, elindítottuk... a Programot. Még most is tisztán emlékszem azokra a pillanatokra:.. Villám cikázott át a képernyőn.

EPIC MEGAGAMES PRESENTS...
ONE MUST FALL 2097!

A hangfalakból elkezdett dübörögni az MTV-techno, és közben már meg is jelent a főmenü. A háttérben egy robot feszített. A menüpontok közül az egyiken megakadt a szemünk: Two Player. Két játékos!! Akkor talán kezdjük is el!! Kiválasztottunk két szimpatikus fejet, aztán meg kettő robotot, sőt még hátteret is választottunk (Itt két 3 emeletes robot adta a hátteret – ezek mi leszünk!!), aztán egy kis töltögetés és már indult is a móka. A két „test" összecsapott.

Fémdarabkák pattogtak a földre, az óriási ütésektől, rúgásoktól csak úgy rengett a képernyő. Nagy pillanatok voltak ezek!! A SZABADSÁG pillanatai!!

A Rise Of The Robots bezártsága, kilátástalansága után ez szinte maga volt a repülés!! Teljesen megizzadtunk a nagy küzdelemben. És ez még csak két robot volt!! Ott van még másik nyolc. Egyszerre akartuk kipróbálni az összes robotot. Mindet magunkévá tenni!! Kiismerni az összes kis apróságát, az erősségeit, a gyengeségeit, a spec-mozgásait, győzelemre vinni. Innentől hirtelen értelmet kapott az életünk!..

Na. Eleinte nem voltam annyira elesve a dologtól, mert hát semmi túlzott látványosság, de végül is nem az a lényeg. A játék viszont zseniális. Ez az árnyékolt vektoros rendszer teszi ilyen jóvá. Minden egyes menet előtt leszámolja a program néhány másodperc alatt a figurák mozgásfázisait. Ez a vektoros rendszer révén lehetővé vált, hogy a robotod három alapszínét te magad állítsd össze.

A grafika eszméletlen gyors, és szerintem igen szépek és elég kidolgozottak a robotok. A játékmenet is zseniálisan van kitalálva, nem a Mortal Kombat & Street Fighter 2 féle vagy „győzöl vagy véged", hanem mindjárt 4 különböző nehézségű és díjazású, pénzdíjas bajnokságot raktak a programba, melyek kihívásos alapon működnek.

A robotodon javítgathatod a csatákban elszenvedett sérüléseket (néha el kell adnod frissen vásárolt bővítést is, hogy fedezni tudd a javítás költségeit), és persze fokozatosan fejlesztgetheted is mind képességeiben, mind egyre profibb alkatrészekkel.

Ami külön csúcs benne, hogy a fejlesztések hatása ténylegesen meg is látszik a robotok mozgásán. A játék elején indított alap-robot még igen lomha, de lépésről-lépésre tuningolva egészen fürge lesz, és a korábbi légyhesegető ütései sem lesznek már piskóták. Ha győzöl, akkor eggyel előre kerülsz a bajnokságban, míg ha vesztesz, akkor eggyel hátra. És közben a többi ellenfél is küzd egymással, úgyhogy mire visszaküzdöd magad az előző helyre, lehet, hogy már más lesz az ellenfél.

Összesen 11 robot van (a világbajnok robotjával, a Nova-val is lehetünk, így van 11, de vele csak a világbajnokságban, ha eljutottunk a 2. helyre), 10 ember sima játékban és 5 különböző pálya, mindegyik más zenével és más-más speciális veszéllyel.

Minden robotnak van többféle special-move-ja, amiket könnyedén lehet aktiválni; a robot stílusának megfelelőek és tényleg nem hétköznapiak. A zenéje jól kidolgozott (támogatja a Gravist is), bár elég átlagos, inkább az MTV-féle techno-hoz áll közelebb, de játékzenének így is tökéletes. Mondjuk hosszú idő után nagyon unalmassá tud válni. A megjelenése óta rengeteg cheat meg ilyesmi jelent meg hozzá.

Szóval ez a játék tényleg az egyik legjobb mostanában, és bőven esélyes a legjobb verekedős program címére (az biztos, hogy jobban lekötött, mint a Mortal). Az egyetlen amit hiányoltam, hogy a „nagy küzdelem" közben nem érzékeltették, hogy itt óriásrobotokról van szó (Például: egy emberekkel teli stadion, ahol látszana a méret-különbség), így az Elektra olyan kicsinek látszik, hogy az már röhejes. De még ezzel együtt is az egyik legjobb verekedős játék, és inkább előremutató ezzel a vektorrendszerrel, mint a Mortal Kombat a digitalizált figuráival. Ez NEM bukás.

És végül egy kis összehasonlítás. Egyszerűen nem egy kategória. Mindenben egymás ellentéte a két program. Az egyiket úgy reklámozták, mint a jövő egyik alapköve, az első igazi CD-s program (pedig inkább elrettentő példa), közben semmit nem nyújt, mindent a szemnek, semmit a kéznek. Ritka rossz. A másik pedig egy, nem túlreklámozott, nem a nagy külsőségekre építő játék, a többi, a lényeg viszont több mint jó. A legnagyobb különbség a játszhatóságban van.

Az egyiknél látszik, hogy arra törekedtek, minél szebb legyen, de így élvezhetetlenül lassú lett, és az irányítást is teljesen elrontották, alig van mozgási lehetőség, szóval nagy 0 az egész.

A másiknál meg inkább a játszhatóság a lényeg, könnyen és rendkívül korrektül irányítható, rengeteg lehetőség van benne, és gyors is meg szép is a grafika. Azt hiszem, egyértelmű a különbség. És az is egyértelmű, ki mit vesz meg és mit nem.

Andrej

MIRAGE

- Kevés támadási variáció, steril környezet

+ Szép grafika és animációk

MS DOS 5.0
386/25
2 MB RAM
VGA
8 MB HD
SOUND BLASTER comp.

72%

THE LEGEND OF KYRANDIA

Az egész őrület valamikor 1990 őszén kezdődött. Még boldog Amiga tulajdonos voltam, mikor a festő barátom (nem szobafestő, hanem művész) az újdonsült PC-jén megmutatta a Kyrandia első részét. Ez volt az első kalandjáték, amit VGA 256 színben és Soundblaster hanggal volt szerencsém élvezni. A program hangulata másodpercek alatt magával ragadott és akkor tudtam, nekem is kell egy ilyen masina. Azóta már volt szerencsénk a második részhez is, ami a kor követelményeinek megfelelően már CD-n is kijött (kijött az első is, csak azt még nem láttam).

Gondolhatjátok mennyire megörültem annak, hogy megjött a következő rész. Ez minden tekintetben felülmúlja az első két részt, pedig az már nem akármi.

CSODÁLATOS grafika, remek hanghatások, atmoszférikus zene és a történet. Hát igen, abban alkottak a legnagyobbat. Most nem a jó oldalt kell védenünk, hanem szegény, meghurcolt Malcolm becsületét kell visszaállítanunk. Ez nem is lesz olyan könnyű feladat az előítéletek miatt. A következő leírást igyekszem nem teljessé tenni. Ez nem azért van, mert én asszimilálódtam bohóc barátunkhoz (bár be kell vallanom őszintén, jobban megkedveltem mint Brandont), hanem azért mert egy remek szórakozástól fosztja meg magát az aki a leírás segítségével végigfut a történeten. Vannak bizonyára olyan poénok is amire nem sikerült rájönnöm, de azt hiszem a nagyobb részt teljesítettem. Aki egyedül akar játszani, az most küldje el a GURU-t valamelyik távoli rokonának és kezdődhet a móka.

Malcolm egy normális kisbaba volt. Mint tudjuk, minden kisbabát csábítják a különféle izgalmas és persze tilos dolgok. Vannak akik édességet habzsolnak, mások a rosszaságokon törik a kis fejüket. Barátunk az utóbbiak közé tartozott. Egész egyszerűen nem bírt ellenállni egy csábító macskának. Szinte ösztönös mozdulattal húzta meg a farkát, ami kéjes örömmel töltötte el. Fiatal korában a kedvenc trükkje az volt, hogy egy zsinegre rákötött egy makkot és azzal rémisztgette a környék mókusait. Ez volt az a pont a fiatal Malcolm életében, mikor a jó énje vereséget szenvedett hosszú időre. Később a királyi udvar sikeres bohóca lett. Itt történt az a szerencsétlen baleset a királlyal, amit mindenki az ő nyakába akart varrni. A vége az lett, hogy szegény bohócot kővé változtatva kidobták a szemétdombra.

Több év telt el, míg egy viharos nyári éjszakán lecsapott egy villám. Annyi év bezártság után, most megismerhetjük a történetet Malcolm oldaláról is. Mi leszünk azok, akik kiderítik az igazát...

KYRANDIA I.

A villámcsapás után a szemétdombon találjuk magunkat. Kutassuk át tüzetesen a dombot és vegyük fel a hasznosnak ítélt dolgokat. A kyrandiai gyilkos mókus éppen itt sütkérezik a napon.

Néhány pontért el tudjuk kergetni őkelmét. A kastély ajtaján sajnos nem tudunk még bejutni, de azért ne csüggedjünk nagyon el. A teleport lerövidíti az utunkat az alvárosba. Itt a legérdekesebb hely a játékgyár.

Sajnos bizalmatlan emberek egy hatalmas lakatot tettek az ajtajára. Ez azonban nem tarthat fel ilyen mestertolvajokat, mint mi.

A gyártó gép egyelőre nem működik. A karok különböző beállításával különféle játékokat állíthatunk elő. Már csak a megfelelő alapanyagokat kell beszereznünk. A katonát és a lovat fából, a labdát bőrből kell előállítani. A hátsó ajtón keresztül eljuthatunk a régi szobánkba. Itt az ágy alól vegyük fel a botunkat. Ezzel remek tréfákat követhetünk el a többiek rovására.

A családi fotóalbum megtekintése után értettem meg, miért utálja Malcolm ennyire Brandont. Nem is csoda, ilyen fejjel...

A gép melletti lyukba leugorva a pincébe érkezünk meg. Valami félreértés folytán egy szőnyeg került ide.

A két alma minta aktiválja a varázserejét. Az öreg varázsló és a házi sárkánya nem fogad minket valami nagy örömmel.

Ne is pazaroljuk rájuk a drága időnket. A városházán a szobor nem hajlandó megszólalni csak akkor, ha szerzünk neki a kedvenc halkrémes szendvicséből. A város egyetlen szórakozóhelyén találhatunk egy szendvicskészítő gépet, de a hatalmas tömegtől sajnos nem férünk oda a pulthoz. Kéne valami elterelő hadművelet amivel megzavarhatnám ezt a nagy mulatságot. A tehénistállóban található szezámmag remek ropogtatnivaló. Kicsit hasonlít is a mókusok kedvenc csemegéjéhez, a mogyoróhoz. A szobánkban talált régi játékszerünkkel a közelbe húzódott vadállatot hipnotizáljuk meg. A kocsmában elképesztő zűrzavar tör ki, mikor szabadon engedjük a fenevadat. Pillanatok alatt kiürül a helyiség. A pincértől megtudjuk, hogy három dolog szükséges egy jó szendvicshez. Szezámmag, hal és krém. A halat a pincében tudunk fogni, de ehhez kissé át kell alakítanunk a jojónkat. A krém megszerzése már egy kicsit összetettebb dolog. A száraz szezám nem fogja megtölteni a tehenek bendőjét. Egészen más a helyzet, ha bevizezzük egy kicsit. Ezzel a takarmánnyal kell feltölteni az etetőt színültig. A beáramló csorda hamar megtölti krémmel az üveghordót.

Egy szög, egy üres üveg és máris kész a krém. Az összetevőkkel már gyerekjáték lesz elkészíteni a szobor kedvenc eledelét. Hálából megígéri, hogy megszervez egy tárgyalást a mi védelmünkben.

Előbb azonban el kell hagynunk Kyrandiát egy kis időre. A legideálisabb hely ahová mehetünk, a macskák szigete.

Sajnos még igen élénken élnek a régi előítéletek, ezért sürgősen szereznünk kell egy álruhát magunknak.

A pantomimművész fekete öltözéke pont megfelelő lenne, csak a művészurat kellene eltávolítani belőle.

Ehhez a művelethez nagyszerűen alkalmas egy kis állott hal. A pantomimos nagyon el lehetett merülve a művészetbe, mivel nem vette észre, hogy becsempésztünk egy halat a ruhájába. Rögtön el is ment fürdeni szegény.

A fürdőben a gondnok túlságosan komolyan vette a munkáját és így nem juthattunk hozzá az álcához. A víz hőfokáért felelős műszer segítségével egy kis zavart okozhatunk a vendégek között. Míg a fürdőmester a probléma okát keresi, csenjük el a ruhát. Ebben az álcában senki sem fog felismerni minket. A kikötőben egy hajó vár a dagályra. A kapitánya hajlandó elvinni minket, persze a megfelelő árért.

Ez természetesen egy finom halkrémes szendvics. Mi már a látványától is undorodunk, ezért inkább egy másik kijutási módot kell választanunk. A zsonglőröket ingyen átszállítják a szigetre, de szükségünk van néhány labdára a mutatványhoz.

Ezeket a fürdőből kölcsönzött bőrbekecsekből tudjuk megcsinálni. A temetőben egy szellem világosít fel, hogy mit kell áldoznunk a királynő sírján, ha beszélni akarunk vele.

Két virágra lesz szükségünk, de a mozgékonyságuk miatt egy törött üveg sem fog ártani.

A fenséges királyné nem nagyon örül nekünk, mivel ő még mindig abban a hitben él (illetve hal), hogy mi gyilkoltuk meg a férjét. Megpróbáltuk megmagyarázni neki, hogy az az Elátkozott Kés volt, és mi csak megpróbáltuk megmenteni a királyt. Sajnos nem hitt nekünk, s így el is tűnt hamarosan. Annyit azonban sikerült megtudnunk, hogy egy királyi szeánszot kell összehoznunk az ártatlanságunk bizonyítására.

Békésen ballagtunk vissza a teleporthoz, mikor egy randa, nagy darab ember minden magyarázat nélkül a király és az udvari varázsló elé hurcolt minket. Itt rövid tárgyalás után rövid kényszermunkára és örökös száműzetésre ítéltek.

Szerencsére volt annyi lélekjelenlétünk, hogy egy szöget elrejtsünk a kezünkbe, mielőtt dutyiba kerülünk. A büntetésünk 10 darab csipketerítő elkészítése lett. Egy nagyon kedves börtönőr el is magyarázta az alapvető munkafázisokat. Az elrejtett szöggel azonban mi inkább a ládába zárt szakmunkást szabadítottuk ki.

Annyira megkavarodott a váratlan fordulattól, hogy terítő helyet egy hosszú és erős kötelet font, amivel már nem volt gond a szökés.

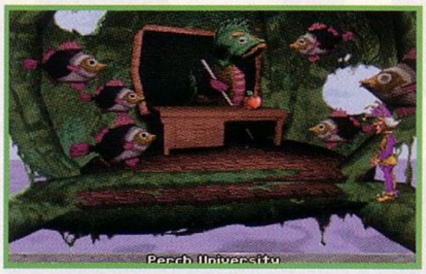
Azért, hogy az eset ne fordulhasson elő ismét, rakjunk egy farönköt a kastély és a teleport közé.

Meg fog lepődni a fogdmeg, mikor jól pofára esik a váratlan akadályban. Ne is maradjunk tovább Kyrandián, inkább hajókázzunk el a macskák szigetére.

ISLE OF CATS

Az eddig összegyűjtött tárgyain sajnos elkallódtak valahogy az utazás közben, de valahogy majd csak boldogulunk.

A macskafogat vezetője szívesen elvisz minket, ha szépen megkérjük egy kis utazásra.



Egyedül még nem ajánlatos nekivágni a vadonnak, mivel komoly veszélyek leselkednek a tapasztalatlan vándorokra.

Az öreg erőd a kutyák főhadiszállása. Itt lelhetünk rá a bozótvágó késre, mely segítségével már magunk is elboldogulunk az őserdőben.

A vezető nagykutya elásott gyémántokról tesz említést. Sajnos arra már nem vállalkozik, hogy kiássa nekünk őket. Egy kis lelemény azonban mindent megold. A bokrok tövében találhatunk csontokat, melyeket a főnök vastartaléknak szán. Hat darabot gyűjtsünk össze belőlük és ásassuk el a kutyával. Hat darab drágakövet fog kiásni nekünk, amikkel vissza kell térnünk az oltárhoz. A dzsungelen átjutni nem is olyan könnyű feladat. Előbb vagy utóbb azonban eljutunk a macskaellenállás vezéralakjához, Fluffy-hoz.

Megkér minket, hogy állítsuk vissza a macskák hatalmát, a szoborcsoport felélesztésével.

Az oltáron minden ékkő másképpen viselkedik. E képek alapján kell a köveket a megfelelő sorrendbe betenni a szobrokba. Az első szobor fekszik, tehát valószínű, hogy az éjszakát jelképezi. A második éppen nyújtózkodik egy nagyot, tehát ide kell a napkő. Ezek után már nem okozhat senkinek nehézséget a többi lény, de ha igen, akkor négy faktoriális nem olyan vészes szám. A szobrok feléledésekor egy kristály egér kerül a birtokunkba. Speciális tulajdonsága, hogy minden élőlényt át tud változtatni egérré. Nem kell megijedni nem végleges a hatás, egy darab ementáli elrágcsálása után minden visszaáll a régi kerékvágásba. A szigetről való kijutás van már csak hátra.

A sziget másik oldalán kalózok keresnek kincset nagy bőszen. Remek támadóerőt lehetne kovácsolni belőlük Kyrandia ellen.

Mágikus segítség nélkül azonban nem hajlandók harcba indulni. Nincs más megoldás, mint egyiküket egérré változtatni. Ennyi bizonyíték után már nincs több ellenvetés. A rajtaütés nem úgy sikerült, ahogy mi azt elterveztük.

Sajnos rögtön a partraszállás után lefüleltek bennünket és ráadásul a kalózok is átálltak a másik oldalra.

Az egész balsikerű akciónak az lett a vége, hogy elszállították a Világvégére.

THE END OF THE EARTH

A kalózhajó kíméletet nem ismerő módon tett partra ezen a senki földjén.

Összesen három garast kaptunk a börtönben végzett munkánkért. Nem valami sok, főleg ha rögtön el is költjük az egyiket egy életbiztosításra. A másik automata négyféle termékkel képes ellátni. Az úszógumi (kacsa alakú), a szöges cipő, az esernyő és a békatalp mind-mind hasznos segítőink lesznek a kijutásban erről az istenverte helyről.

A táblák jelzik, hogy az egyes helyeken mely tárgyakat tilos használni. Mondanom sem kell, hogy pont ezek lesznek azok ahol mi használni fogjuk őket. Ne aggódjunk a meghalás miatt, az életbiztosítás mindig visszahoz az életbe, ráadásul még egy kis zsebpénzt is ad. Egyetlen feladatunk van csak, mind a három barlangot meg kell látogatnunk valamilyen módon.

A harmadik barlangban egy hullámvasút segítségével a Káosz létsíkjára, a Limbo-ra kerülünk.

THE LIMBO

A halak birodalmában egy ilyen kis bohóc csak rabszolgaként tud fennmaradni.

A szökésünket még egy fránya, mágikus nyakörv is nehezíti, melyet csak az Alvilágban tudnak leszedni.

A halkirálynő kedvenc játéka az amőba, s mi leszünk az ellenfele. Ne becsüljük le a királynő tudását, komoly erőfeszítésünkbe fog kerülni a játszma elvesztése. Győzhetünk is, ha nagyon akarunk, de addig nem mozoghatunk szabadon, amíg az egekig nem dicsérjük a tudását. Ez pedig egy vesztés után nem mindig célszerű.

A játszma után derítsük fel a terepet. A szemétdombon élő denevérhal kezdetben roppant barátságtalanul viselkedik velünk szemben.

Ez nem is csoda, mivel azt mondtuk neki, hogy mi adóbehajtók vagyunk, s így kénytelen volt megválni néhány érmétől.

Nagyon éberen őrizte az odúját, ezért gyorsan dobjunk el egy érmét a másik oldalra.

Ennek még ő sem tud ellenállni. Gyorsan orozzuk el a féltve őrzött kincseit, amelyek közül egy régi újság lesz igazán a hasznunkra. A haliskolában a nebulók nem igazán akarnak értelmiséggé válni.

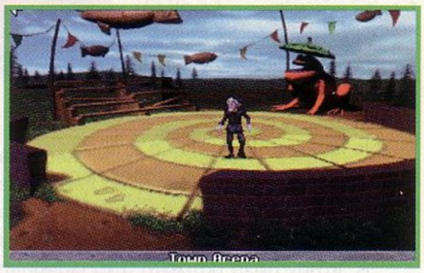
Elég egy kis bohóckodás a botunkkal és máris fejreáll az osztály. A zűrzavart kihasználva tegyük magunkévá az almát a tanári asztalról.

Játsszuk el ezt a trükköt még kétszer egymás után. Sajnos az almák biogyümölcsök, így emberi fogyasztásra szinte alkalmatlanok.

A bennük talált férgek viszont kitűnő haltápszerek. A vízvezetéket tartó halakat megetetve komoly károkat okozunk az építményben. Most kell elrohannunk a csúszdához, s egyből a túlvilág kapujában találjuk magunkat. A hivatalnoktól megtudjuk, hogy az öreg király szellemét csak egy királyi szeánsz keretén belül tudjuk megidézni. Szükségünk lesz egy képmásra, egy darabra a múltból és legalább hét halandóra, akik igazán szeretnék az öreg király visszatértét. Szerencsére a csengő megszólalása nem fosztott meg semmiféle fontos információtól. A királynő amőbapartija nem úgy fog elsülni, ahogy ő azt eltervezte. Az ötödik lépésnél rakjuk le egymásra az érmét és az újságpapírt.

A hét halandó adott (Malcolm, a szolga és az öt bábu), nincs akadálya a régi uralkodó visszatértének.

Annak rendje és módja szerint meg is történt a trónfosztás, de csak korlátozott ideig tart.



Siessünk ismét a kapuhoz és kérjük meg szépen az előttünk állót, engedjen be maga elé, hiszen azonnal indul a vonatunk. Mit is tehetne mást, beenged. Úgy látszik minket már vártak itt, haladéktalanul a túlvilágra szállítottak minket.

THE UNDERWORLD (NEM AZ ULTIMA)

Mindenre fel voltunk készülve, de ami itt fogadott minket, az még a legvadabb lidércálmainkat is felülmúlta.

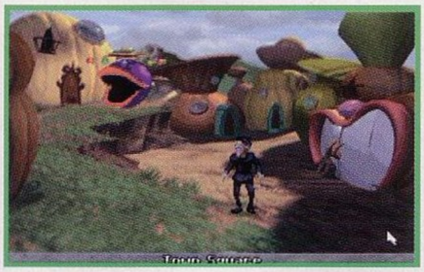
Sehol egy rotyogó üst, sehol egy kénköves tó. Az emberek barátságosak, néhányan teniszezni invitálnak, mások szörfözni.

Meg is kérdeztük mi lett az elvetemült gyilkosokkal, akik ide kerültek, de azt mondták, hogy azok rögtön megérkezésükkor bogárrá lettek változtatva és vissza lettek küldve a rendes világba. Yikes! Nem baj, az a lényeg, hogy annyi év után megtaláltuk a nekünk megfelelő helyet a végső pihenéshez. Már azon törpöltünk, hogy mit is fogunk csinálni a hátralévő örökkévalóságban, mikor jött egy kedves ifjú hölgy és közölte, hogy tévedés történt. Haladéktalanul vissza kell térnünk a felszínre.

Túl szép volt ez az egész, hogy igaz legyen. Búcsúzóul még levette a nyakörvemet és betessékel egy teleportba.

KYRANDIA II.

Rövid, de viszontagságos út után megérkeztünk haza, Kyrandiába. Itt rögtön egy kis konfliktus támadt a két énünk között, ugyanis sok-sok év távollét után feltűnt a színen a jóságos Malcolm. Itt most nekünk kell választanunk, hogy melyik úton fejezzük be a játékot. A leírás terjedelme nem engedi meg mind a kettő befejezési módot, ezért a fiatalabb olvasókra való tekintettel a jó oldalt mutatom be.



Ez természetesen nem tetszett a rossz oldalnak, de őt senki sem kérdezte. Rögtön kukkantsunk be a szemétdombra és kapjunk fel egy szöget. Most már bemehetünk a kastélyba, ahol kellemetlen meglepetésben lesz részünk. Ezek a fránya kalózok elfoglalták az egész országot és az ellenszegülőket egérré változtatták a varázsegerünkkel.

Ránk is ez a sors várt, s ráadásul még börtönbe is zártak. A rabok között ott volt maga a nagy Zanthia is, persze egér formában.

A szög segítségével nem volt túl nehéz dolog megszabadulni a láncoktól és kiszabadítani a többieket. Az ajtó azonban sajnos kívülről volt bereteszelve, tehát nem sok hasznát vettük a célszerszámunknak.

Mentőötletként jött egy gondolat. Keverjük össze a szezámmagot és a halat és az így kapott keveréket rakjuk be az ajtóhasadékba. Már csak egy kis víz kell és a kapott biobombánk aktiválódik.

Most már szabad az utunk. A kalózok is meglepődtek azon, milyen könnyedén kiszabadultunk a börtönükből.

A foglyok szabadonbocsátása hat nagy drágakövünkbe fog kerülni. Ezek megszerzéséhez azonban vissza kell jutnunk a macskák szigetére. A mutatványosok hajósa már nincs a kikötőben, ezért más utat kell választanunk.

A pincében a már ismert módon robbantsuk fel a téglafalat. A flaskában valaha teleport varázsital volt, de valaki megelőzött minket.

A városházán Zanthia már készíti a pegazussá változtató varázsitalát. Már csak egy kis ló esszencia hiányzik belőle.

A játékgyárban elkészíthetjük ezt egy fadarab segítségével. A varázsital hatása éppen, hogy csak kitart a szigetig.

Keressük meg Fluffy-t, az ellenállás vezetőjét. Most, hogy a kutyák uralma leáldozott, Fluffy barátunk a kövér macskák ellen indított kíméletlen harcot. A sajtkészítő gépe segítségével visszaállíthatjuk a sziget rendjét. Hálából a partizánvezér megajándékoz minket egy üres, mágikus macskaeledel dobozzal. Egy szippantás az aromából, és máris ott találjuk magunkat ahol akarjuk.

A kalózok nagyon megörülnek a váltságdíjnak és észre sem veszik, hogy kincsek közé csempésztük a varázsnyakékét.

A vezér gyanútlanul fel is próbálja, mikor csengettek. Úgy látszik tökéletes volt az időzítés, reméljük szeretnek a kalózok amőbázni. Kyrandia ismét szabad lett a jóvoltunkból. Már csak a saját igazunkat kell bebizonyítanunk.

A király arcképét megtalálhatjuk az ágyunk alatt. Ez csak egyik része a

bizonyítékoknak ami a szobor számára szükséges.

Sajnos a másik elveszett, de talán le lehetne kenyerezni valamivel a szobrot.

A végső tárgyaláson minden tisztázódik és kikiáltanak az új királynak. A befejező képsorokból sok minden kiderül, többek között az is, mit is csináltunk a börtönben szabadidőnkben.

Sajnos véget ért a móka mára, zárul Mocsy mókatára. A trilógia befejező része magasan veri az előző két részt.

Egyetlen negatívumként kell megemlítenem a gyémántok sorba rakását. Ezt nem kellett volna. A 189. próbálkozásra sikerült kiraknom, s még szerencsésnek mondhatom magam, mivel az összes lehetséges sorrend 720 volt.

Ettől eltekintve azonban mindenkinek remek szórakozást fog nyújtani ez a gyöngyszem. Köszönet Rainbird-nek, aki sok hasznos tanácsot adott a játék során.

Mocsy

WESTWOOD

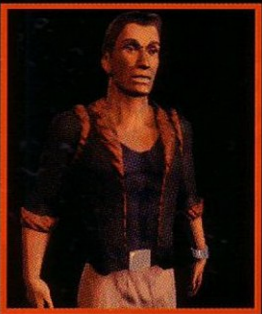
- Néhány puzzle megoldására csak próbálkozással lehet rájönni.

+ Eszméletlen mennyiségű képi és szöveges humor.

MS DOS 5.0
386/33
4 MB RAM
VGA
10 MB HD
SB, ROLAND

95%

HELL



„Rögtön lecsaptam rá, amint megláttam. A Sakman azt mondta, hogy ő fog róla írni, de miután meglátta vérben forgó szemeimet és vicsorgó ábrázatomat, tudta, hogy inkább át kell engednie.

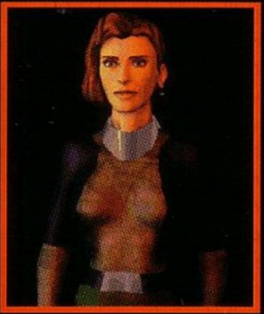
Nem tudtam pontosan milyen, de láttam már róla néhány preview képet. Azok csúcsok voltak.

Hazaértem és felinstalláltam. Alig vártam, hogy elindíthassam. OK. Bejön a főcím Starring... Hé ember, térj magadhoz, ez nem film... mi az, hogy szereplők... Dennis Hopper, Grace Jones... Ez kész... Elsötétült elottem a világ..."

Akár így is történhetett volna. Ha jobban belegondolunk, egyszerűen hihetetlen, hogy hova fejlődik a technika. Tegnap még bámultam Dennis Hopper-t a Speed-ben, ma meg itt ülök és keresem a pokolban. Ez van. Nem lesz nehéz hozzászokni a jóhoz. 674 Mb renderelt élvezet, semmi digitalizáció (kivéve a beszédet és Cynna Stone-t (Stephanie Seymour játssza ... igen JÁTSSZA), a számítógép terméke az egész. Még nem láttam ehhez foghatót (lehet, hogy az a baj, hogy még nem láttam az Under a Killing Moon-t, de akkor is ... nincs itt olyan gond, hogy a digitalizált emberek (akármilyen profi módon is van megcsinálva) elütnek a renderelt háttértől).

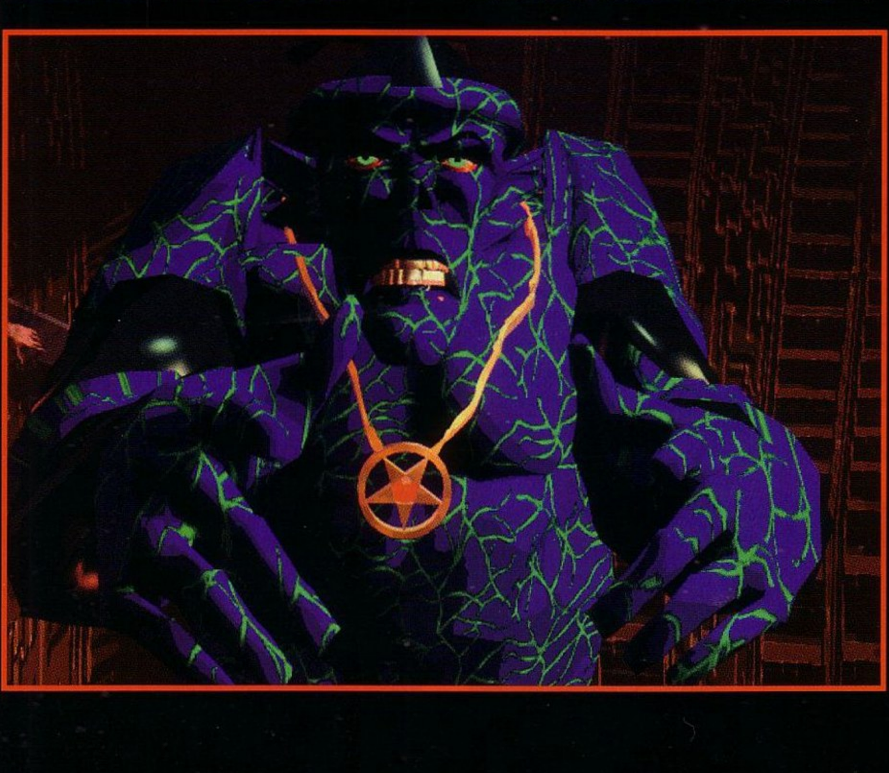
A játék... miután elkezdtem vele játszani fura Deja Vu érzésem támadt. A hangulat, az igényesség, a zene... Fura, de nagyon kiéreztem belőle a Bloodnet hangulatát. És végül is megbizonyosodtam róla, hogy igazam van. Van egy kép a képregénybolt falán, ami a Bloodnetből van... A Bloodnet szerzőinek egy része átigazolt a Take 2-hoz, és itt folytatta képzelt világuk építését. Igaz, most Washington D.C.-ben játszódik az egész, de ez nem jelent semmit.

Csak javultak az általuk nyújtott eredmények. SVGA (640x480) grafika, cool zene, NAGYON JÓL megválasztott hangok, melyek ráadásul teljes átéléssel lettek a játék alá mondva (nincs olyan, hogy: nemtudomholvanadoktordemindjártjön...).



Eddig még olyan hibákat sem fedeztem fel benne, mint amiket a Bloodnet során említettem. És tele van poénokkal. Nincs is jobb, mint amikor két nő marja egymást. Itt erről Cynna Stone (a főszereplő volt barátnője) és Rachel (a jelenlegi barátnő) gondoskodik róla. Nekem tetszik!

A programnak nincs semmilyen különleges igénye sem, DE! Csak olyanoknak ajánlom, akik ha leírás nélkül akarnak játszani, jól beszélnek angolul. Elég sok a szöveg, de ez nem válik a játék hátrányára. Még egy rövid megjegyzés: ne gondolja senki, hogy most amolyan Kisasszony féle (170 - 180 rész) leírásokra szakosodok, de egy ilyen volumenű program teljes leírása sajnos nem fér bele 5 - 6 oldalba. Na ennyit bevezetésül, és nézzük a sztorit.



„A HELL Washington D.C.-ben játszódik, 2095-ben. Washington nem csak az USA fővárosa, hanem az a hely, ahol a föld találkozik a pokollal.

Az USA-t az Isten Keze Párt uralja, melynek az élén Solene Solux áll. Miután hatalomra került, népszerűségét túlszárnyalta a kegyetlensége. Kezében összpontosul minden modern technika, és minden erejével és hatalmával azon van, hogy jelmondatának mindenhol érvényt szerezzen: A bűnösnek bűnhődnie kell, aki a pokolban hisz, az bűnös. Solux bibliája, a Sententiahas átvette az alkotmány helyét, és a kormány egy elnyomó rezsim lett.

Minden új technika a cyberspace kutatás, a mesterséges intelligenciák, a robot technika, a test bővítések és még a virtuális valóság szórakoztatásra való felhasználása is büntetendő lett.

Ezek egy része el lett fogadva, hisz például az Acti-Deck szórakoztató rendszer a játékos génjeit módosította, és ijesztően hatalmas pszionikus tudással ruházta fel.

De a Kéz betiltotta a szólásszabadságot, az alkoholt, a szerencsejátékot, a többi pártot, a könyveket és a személyi szabadság minden formáját. Ilyen körülmények között alakult ki a PSZF (a Polgárok a Szabadságért Front), melynek a vezetését Erin Burr szenátor végzi.

Ilyen (szó szerint) pokoli körülmények között élnek az emberek. A démonok feljárnak a pokolból, hogy zsákmányt szerezzenek. Terror és a Kéztől való félelem uralja az utcákat.

Gideon Eshanti és Rachel Braque a Kéz ügynökei. Egy este arra ébrednek, hogy saját "cégük", az ARC (Artificial Reality Containment (Mesterséges Valóság Megfékezői)), a Kéz rendőri apparátusának emberei akarják kinyírni őket (az ARC ügynökeinek feladata az volt, hogy felderítsék az illegális technológiákat).

Ez a kísérlet döbbenti rá őket, hogy valami nincs rendben a Kézzel. Feladatuk kideríteni, hogy a Kéz miért akarja őket holtnak.

Meg tudod fejteni a rejtélyt mielőtt Gideon és Rachel érezni kezdi a POKOL égető tüzét...?"

A játék irányítására nem pazarlom a helyet, hisz erre mindenki hamar rájön. Még egy szó a játékhoz. A játékot vagy Gideon vagy Rachel személyében játszhatjuk végig. Hogy kivel, az teljesen mindegy, hisz mindenhova együtt mennek, az egész csak azért lényeges,mert azt a személyt irányítjuk, amelyiket a játék elején választjuk.

„Barátunk, Dante lakásába menekültünk. Úgy éreztük pillanatnyilag ő a legmegbízhatóbb.

Szerinte (és szerintünk is) az volt a kérdés, hogy mit tettünk, amiért az éjszaka kellős közepén ki akartak nyírni a cégünk (mostmár csak a volt cégünk) ügynökei. Ezt meg fogjuk tudni, még ha Solene Solux-hoz kell is elmenni – gondoltuk. A barátunkban, Frank Jerseyben (egy ARC vezető), és Nick Cannon-ban, a Voice of God (a Isten Hangja) rádió emberében bízhattunk.

Eggyel még lóg nekünk. Ez nem sok. Dante azt mondta, hogy van egy ismerőse, Aldous Xenon, aki biztosan segítene nekünk, hisz a Kéz nagy ellensége. Ez is valami. A kínai negyedben találjátok meg – mondta –, megbízható. Azt mondta, hogy vigyük el a lakásának a kulcsát, ide bármikor feljöhetünk. Addig is körülnéz a Net-ben, nincs-e valami rólunk elszórva. Felvettük a kulcsot, és elmentünk a Jersey-hez.

Jersey Georgetownban lakik, és a konyhájában fogadott minket. Megkérdeztük tőle, hogy szerinte miért akartak a cégünk ügynökei kinyírni minket. Erre csak azt tudta mondani, amit hivatalosan tudott meg: Megszegtétek a Mesterséges Valóság törvényeit programozás és szállítás terén. Virtuális pornográf termékekkel kereskedtetek, melyek között ember/démon párok is voltak. Ez volt a hivatalos vádirat, de Jersey szerint az egész egy nagy szar. Szerinte a cégnél valakinek nem tetszett a képünk, nem fértünk bele valaki politikai ideológiájába. Az a valaki csak a legfelsőbb vezetésben lehetett, szuper kapcsolatokkal, mert a nevünket Mr. Beautifuléval kötötték össze. Ezt csak akkor tették, ha valakit nagyon ki akartak iktatni. Ki az a Mr. Beautiful? – kérdeztem. Ő az örök titok – mondta. Mindenben benne van, ami illegális. VR, pornó... Az Interface nevű hely egy hátsó szobájában található meg általában. Úgy gondolod, hogy a Transgressions is benne van a dologban? – tettük fel következő kérdésünket. Egyet tehettek – mondta –, vagy messze elkerülitek őket, vagy megoldjátok, hogy valahogy nektek dolgozzanak.

Azt ajánlotta, hogy törjünk be az egyik beosztottja, Jean Saint Mouchoir irodájába. Nagyon sok adattal rendelkezik. Ha be tudtok lépni a rendszerébe – mondta –, akkor sok kérdésre választ kaphattok. Az irodája a Federal Triangle-en található. Valaki mást „is" kinyírtak aznap este? – ez volt az utolsó kérdésünk. Csak egy nevet tudott. Swivel O'Leary-t. Ő volt az Interface tulajdonosa. Ennyi. Azt mondta, hogy később majd keressük még meg. Mielőtt elmenntünk volna, felvettem az asztaláról egy papírt, ami a Transgression egy halállistája volt arra az estére, amikor minket is megtámadtak. Gondoltam jó lesz lenyomozni ezeket a neveket. Elmentünk a Foggy Bottomra, az Intereface bejáratához.

Ezalatt: Solene Solux tombol dühében, hogy csapatának nem sikerült Gideont és Rachelt kinyírni.

Az őrnek megmondtam a kódot (az ajtóról leolvasható: SESAME), mire az beengedett.

Bementünk. Amint beléptünk, megláttam Cynna Stone-t, és beszédbe elegyedtem vele. Régen „barátok" voltunk, de egy bevetése során felrobbant. Az a szerencséje, hogy a technika ott tart ahol tart. Minden lényeges információt lementett magáról néhány CD-re még a felrobbanása előtti héten (maga, a barátai, a világ...), és most itt van... egy gondolkodó, érző hologram. Jobb mint a semmi (persze a két nő rögtön elkezdi egymást szapulni... cool). Rachel végül is megemlítette, hogy Cynna csatlakozhatna hozzánk. Szerencsére Cynnának kedvére való volt a dolog. Egy emberünk már volt is. Ott ült egy faszi a bárnál, persze beszédbe elegyedtünk vele.

Scub Stevens volt az. Az élő legenda. Egy egész ARC egységet nyírt ki egymaga. Már várt arra, hogy megszólítsuk. Ő egy profi szerelő. Azt mondta, hogy szívesen dolgozna velünk. Ezt mi nem akadályoztuk meg, felvettük a csapatba. A csapos nem mondott semmit, mert nem szívesen emlékezett vissza Swivel kinyírására. Mindrunnertől is csak azt tudtuk meg, hogy Swivel az utolsó napjaiban elég sokat motyogott az orra alá. Főleg latinul (pont azokat mondta, amiket mi is álmodtunk). Ott volt egy nő bíborszínű ruhában. Sophia Bene, okirat-hamisító. Azt mondta, hogy ha segítünk neki a lányát Chastityt elhozni egy bandától, a Deadly Seven-ektől, akkor segít nekünk. Ok – mondtam – rajtunk nem múlik. Különben sem tudtuk

mikor kell majd egy jó kis okirat-hamisító. A pulton volt két sör. Fel is vettük azokat, hisz két ingyen sör mindig jól jön. A lépcsőn egy fekete nőcike ült, Kween Chaosnak hívták, mint ahogy később megtudtuk. Egy italért cserébe segítene – mondta. A sör persze nem kellett neki. Benéztünk Mr. Beautiful szobájába is, de nem tudtuk megidézni, mert nem tudtuk a kódot. Gondoltam jó lenne elnézni Nick Cannonhoz, az Isten Szava rádióba, hátha tud valamit segíteni.

Elmentünk tehát, hozzá. Nick azt mondta, hogy nézzünk el a Judiciary Square-re a Phreakbeats-ekhez, mert lehet, hogy ott el tudunk rejtőzni egy időre. Ez később még jól jöhet – gondoltam.

Elmetünk Dante haverjához, Aldous Xenonhoz a kínai negyedbe.

Xenon azt mondta, hogy segít nekünk, ha mi is segítünk neki. Egy kis jeladót kellene Solene Solux kocsijára csempészni, ami majd egy rakétát vezetne célra. Solux megölése nagy segítség lenne az ellenállásnak. Ok – mondtam –, rajtunk ez nem múlik. Elmondta, hogy Solux kocsija a Pentagon garázsban található. Felvettem a jeladót, majd elmentünk a Pentagon garázsába.

Sophia Bene hamísító-gyakorlatával és a nála levő üres igazolvánnyal hamisítottunk egy 4-es szintű engedélyt (Level 4 Pass). Miután elkészült, a diszpécsernek megmondtuk, hogy keresünk valakit (... someone paged)... sajnos ez nem jött be, mert nem tudtunk egy nevet sem. No mindegy – gondoltam. Az őrnek odaadtam az engedélyt, mire ő beengedett minket a garázsba.

Csak egy szerelő volt ott. Abban az időben elég ragadós volt a kezem, hozzá is ragadt a szerelő kis kocsija (amivel a kocsik alá szokott becsúszni). Hiába beszéltünk vele, nem akart minket az autóhoz engedni. Láttam, hogy ott van az uzsonnásdoboza. Megvizsgáltam, hátha tudunk valamit tenni. Rajta volt a neve. Jo Boyle. Ho-ho-ho.... Visszamentünk a diszpécserhez, és megmondtuk neki, Jo Boyle-t keressük, és gyorsan hívja ide, mert hivatalos ügyről van szó. A hülye meg is tette. Mi visszamentünk a garázsba. Mivel a szerelő nem volt ott, felszereltem a jeladót a kocsira, majd dolgunk végeztével visszamentünk Xenonhoz.

Xenon teljesen oda meg vissza volt. Mindig ilyen profi emberekre volt szüksége. Azt mondta, hogy szerinte az lenne a legjobb, ha elmennénk a fonökéhez, Burr szenátorhoz az angol nagykövetségre. Azt is tettük.

Amint beléptünk a nagykövetségre fura látvány fogadott. Két emberke a nagykövetségről, és egy Charlie. Tudja, Charlie az a háztartási robot még a XX. század legvégéről. Elég mókás volt, de nagyon is „emberszabású" Hamar rájöttem, hogy nem egy nagy beszélgetőpartner, mert egyfolytában csak a képességeit ecseteli. Hasonló kaliberű társaság volt Vivid is, aki szintén csak a robotról beszélt. Derek Literati egész más volt. Rögtön ellenségesen fogadott és arról beszélt, hogy ha egy rossz lépést teszünk a szenátor közelében, akkor halottak vagyunk, meg ilyesmi.

Szegény marha, nem ismeri Cynnát – gondoltam. A szenátor a bal oldali ajtó mögött található, de vigyázzatok – mond Literati. Bementünk a szenátorhoz. A szenátor azt mondta, hogy nagyon örült a sikerünknek, és lenne egy újabb megbízatása a számunkra. Lehet, hogy nem teszi helyesen, hogy megbízik bennünk – mondta –, de nincsenek ilyen jó emberei mint mi. Szóval még régebben egy csapatot küldött Solux megölésére, de a csapat eltűnt. Utoljára akkor hallott róluk, amikor Solux emberei elől menekültek. Azóta eltűntek. Keressük meg őket, vagy ha nem is találjuk meg őket, legalább tudjuk meg biztosra, hogy meghaltak. Az emberek: Harold Balk, Leena Gordon, Vic Tavaleo, Mick Malone, Claudette Simeon, Francis Robinson és Czech Vilsoz.

Ha megtudunk róluk valamit, akkor jöjjünk vissza hozzá – mondta. Na jó, majd meglátjuk mit tehetünk. Gondoltam elnézünk a bandákhoz (Gang Alley), hogy beszéljünk Sophia Bene lányával, Chestityvel.

Elég rusnya helyen voltak, de nem szórakoztam, hanem rögtön odamentem a Cleanek vezetőjéhez, Modestához. Volt egy név a Jerseynél felvett papíron, Brian Avery. Gondoltam megkérdezem mit tud róla, hisz mind két banda neve alatt említették. Azt mondta „Brian Armory"... Avery, te kis szemét... ne csináld a hülyét, mert felkenlek a falra – azt hittem szétrobbanok. Jó, akkor mondj valamit Chestityről! - mondtam. Azt mondta, hogy Chestity a barátnője volt, de az utóbbi időben inkább a Deadly Sevenek vezetője, Van Ittey a zsánere. Nem tetszett neki, hisz Van Ittey egy állat. Ha megtudnánk valamit neki Van Itteyről – mondta – amit eltitkol a bandája elől és le lehet vele járatni, lehet, hogy még a bandája is felbomlana. Ha ez sikerülne, akkor beszélne Chestityvel és esetleg eszébe jutna valami Brian Averyről is. Jó, áll alku – mondtam. Chestity nem mondott semmit, csak kacérkodott velünk (ne tedd! ez a két nő már bőven elég). Benéztünk a Cleanekhez. Drip, egy kis gyerekarcú srác teljesen ki volt borulva, mert teljesen bele volt zúgva Electric Sex-be, a Deadly Sevenektől. De sajnos ő egy Deadly Seven – mondta – és... (Ó Electric Sex, miért is vagy te Deadly Seven...) Szegény hülye, nem tudta ama neves mondást, hogy „Nőre és buszra ne várj, úgyis jön egy másik". Gracie Lovell elmondta, hogy az egyik vezető, név szerint Temperance megtiltotta Dripnek, hogy Electric Sex-szel találkozzon. Ez teljesen kikészítette Dripet. Ha lett volna egy hely, ahol csak ketten lehettek volna... Temperance-t sarokba tudná szorítani néhány erotikus képregénnyel, mert múltkor talált néhányat Temperance szobájában – mondta. Jó, majd meglátom mit tehetek – mondtam.

Bementünk a baloldali ajtón. A baloldalon egy nő ült egy számítógépnél, de sajnos Brian Averyről nem tudott semmit. Azt mondta, hogy a legjobb lenne megvesztegetnünk valakit. Jó, jó –

mondtuk –, de sajnos pénz nélkül nem megy. Ezen tudott segíteni. Megszerezte a Deadly Sevenek pénzelőjének a bankszámlaszámát, ennek segítségével szerzett nekünk $100.000-t.

Szerencsénk volt, mert tudott volna többet is, csak a biztonsági rendszer letiltotta a számlát. Így is jó – mondtam –, $100.000 azért mégis csak $100.000. A középen álló faszi akár a 7 Hófehérke és a Törpébe is beleillet volna, mint Kuka. Kb. ilyen szintű megszólalása volt. A jobb oldalon volt Temperance. Elég nagy szemét volt. Azt mondta, hogy semmi sem tudja eltántorítani attól, hogy Drip és Electric Sex kapcsolatát megakadályozza. Ekkor szántam el magamat arra, hogy segítsek Dripéknek. Ok bébi, erre még visszatérünk – gondoltam. Épp ideje volt megismerni a Deadly Seveneket, ezért kimentünk a sikátorba. Van Ittey egy nagy marha volt. Meg sem kérdeztem tőle, hogy mi az a sötét pont a jellemében, elárulta. Normális ez? Azt mondta, hogy sajnos egy baja van: ő egy szerelmes típus. Ha a bandája megtudná, hogy ő és Chestity... lehet, hogy ki is rúgnák.

Öcsi, öcsi... apuci gondoskodik róla, hogy meg is tudják. Blood McGrath teljesen hülye. Ott állt az ajtó előtt és magában tombolt. Egy dolog érdekelte csak: Kill, Kill, Kill... Egy idő után még nekem is unalmas volt. Cynna azt mondta, hogy szívesen meglágyítja a szívét... a bombáit úgyis rég használta (itt a másik, ez meg mindenkit fel akart robbantani... hát hova kerültünk mi?).

Benéztünk a Deadly Sevenekhez. Electric Sex ott feküdt az ágyon és... én majdnem elhánytam magam. Drip te nem vagy normális – gondoltam. Azt sem tudtam, hogy az az Electric Sex fiú vagy lány volt... rondának ronda, de nem az volt a kérdés. No mindegy, mondani sem kell, hogy értelmes szó nem nagyon hagyta el a száját (talán csak karácsonykor az, hogy: Kösz). Dickie Covett meg ott állt kis szegecsekkel kivert PVC bőrkabátjában, és siránkozott, hogy sokkal jobb cipőm volt mint neki és, hogy valami csúnya rossz fiú lenyúlta a pénzét a bankszámlájáról... meg, hogy mostmár lőttek a Rolexének... Szegény hülye. Nem tudta, hogy a pénz nem boldogít (csak ha más pénze van nálad). No mindegy. És igen, ott állt a baloldalon egy csaj, és az tudott valamit.

Rögtön úgy fogadott, hogy „nem is tudom honnan van ennyi pénzed". Valami kis haszontalan lurkó lecsapolta a Dickie

fiú bankszámláját... nem lenne jó, ha megtudná, hogy ki volt az (nekem biztos nem). Hamar rátért a lényegre. $5.000-ért megmondta volna, hogy hogyan lehet a $100.000-unkat megsokszorozni. Ok. Odaadtam neki a lóvét. Azt mondta, hogy menjünk el a lóversenyre, és várjuk meg a Solene Solux futamot. Ott tegyük fel az összeset bármelyik pónira.

Ha megvan a lé, adjuk vissza Dickienek az övét, mert belefog halni a ha nincs Rolexe. Jó, majd igyekszünk – mondtam. ..."

Mára ennyi jutott. Nyugodtan lehet addig próbálkozni, itt még nem olyan vészes a játék.

A véleményem.... nem először a tények. A játékban 116 karakter játszik, ezeknek a hangját 44 ember szolgáltatta, első osztályú átéléssel (köztük Dennis Hopper, Grace Jones, Stephanie Seymour (ők a magyarok számára is ismertek)). A játék címdalát a Heavy Skies írta, kimondottan a játék miatt (In the Depths (of Hell)). A fejlesztés során több mint hatvan ember dolgozott egyidejűleg a játékon. Ezt látni is rajta. Ezt sikerült úgy kialakítani, hogy a profi minőségnek igencsak amatőr elvárásai vannak (386DX, Mb RAM). Egy igazi CD-s játék (tudom nem az egyetlen, de minőségileg bent van az első tízben), mely minden elvárásnak megfelel.

Nem szabad kihagynia annak, aki jól beszél angolul, és egy igazán jó thriller részévé akar válni!

A jelentést a Pokol kapujából
Mr.T. szolgáltatta

GAMETEK

- Játszható sebességhez „erőmű" szükséges.

+ Szép SVGA grafika

MS DOS 5.0
386/33
3 MB RAM
Vesa VGA
22 MB HD
SOUND BLASTER comp.,
ROLAND

87%

Tőlem szokatlan módon most nem egy játékleírás fog következni. Szeretnénk egy új sorozatot beindítani, melynek a célja a legnagyobb és legjobb szoftvercégek bemutatása lenne.

Időről-időre néhány oldalban bemutatnánk olyan cégeket, mint az Origin, Sierra, LucasArts, melyek nagyban formálják a játékpiacot. Az első alkalommal a LucasArts alkotógárdáját vesszük nagyító alá.

Amikor 1977-ben George Lucas beült a Csillagok Háborúja bemutatójára, nem igen gondolta, hogy új fejezetet nyit a szórakoztatás történelmében. Azóta sok minden megváltozott. A számítógépes játékokkal foglalkozó ág különvált, és az egyik legsikeresebb cég lett ebben a hatalmas versenyben.

Két irányzattal foglalkoznak leginkább. A harci szimulátorok és a kalandjátékokon kívül nem nagyon készítettek játékokat. Ez alól kivétel talán csak a Dark Forces lesz. Szinte mindegyik produkciójuk siker lett. 1989-ben adták ki a Battlehawks 1942-t. Abban az időben még a C-64-esek voltak a királyok. Azután jött a Their Finest Hour és a Secret Weapon of Luftwaffe. Emlékszem még, milyen megszállottan ültünk Lázi barátommal az Amigája előtt, és próbáltunk több sebességet kicsikarni abból az 500-as gépből, hogy sikerüljön néhány Me-Bf-109-et lelőni. Mai szemmel nézve kissé elavultak ezek a programok, de akkor az volt a csúcs. A kalandjátékok két évvel korábban, 1987-ben, elkezdték meghódítani a piacot.

Nem tudnék most hirtelen vetélytársat mondani a Maniac Mansion vagy a Zak McKracken programoknak. Az a fergeteges humor, ami azokat a játékokat jellemezte, még ma is a LucasArts kalandok sajátossága. Kicsit kilógott a sorból a Loom, de azért az is úttörő volt a maga nemében. Aztán 1991-ben feltűnt a színen egy vékonydongájú fiatalember fehér ingben és térdnadrágban. Ő volt Guybrush Threepwood. A neve és kedvenc beszólása azóta is fogalom (yikes). A Secret of Monkey Island és a második része nagyon sokáig vezette a toplistákat, és teljesen megérdemelten. Indiana Jones sem kerülhette el végzetét, számítógépes játék lett belőle. Nem is egy, hanem kettő.

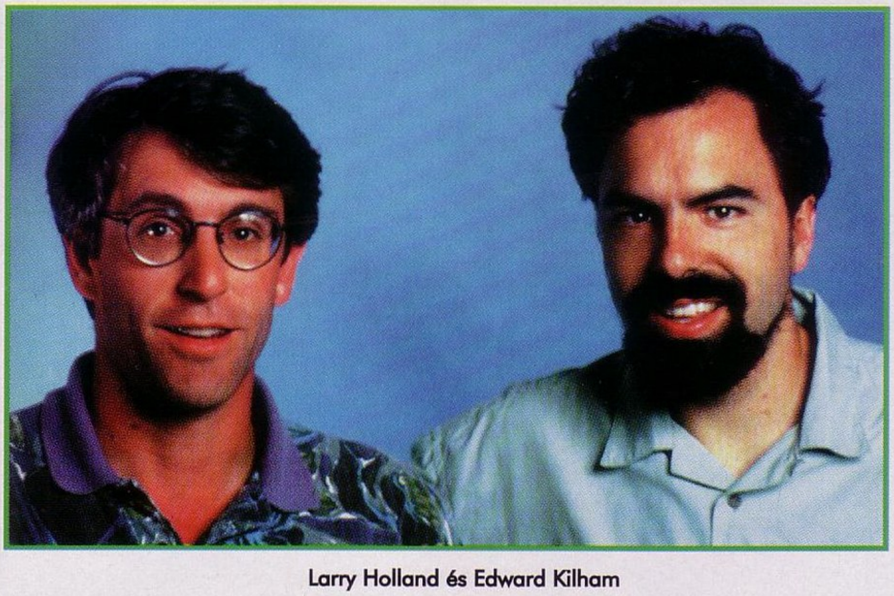
A Last Crusade volt az első a cég játékai közül, amelyet többféleképpen is végig lehetett játszani. A Fate of Atlantis pedig még ma is sok csillogó-villogó CD-s csodát kenterbe ver, pedig már majdnem három éve jelent meg. A tavaly előtti évben vitathatatlanul a Day of the Tentacle és a Sam and Max Hit the Road volt a király. Gyönyörű, rajzfilmszerű grafikájukkal és egyedi humorukkal néhány hónap alatt meghódították a PC-sek világát. Ki fog emlékezni néhány év múlva a Police Quest 4 digitalizált borzalmára?

Le merem azonban fogadni, hogy ha azt mondom az ezredfordulón, hogy a Csáp napja, 10-ből 8 játékos tudni fogja miről van szó. Személy szerint nagyon szeretek játszani. Gondolom, hogy a GURU olvasóinak nagy része így van ezzel. Nagyon kevés játék tud azonban igazán lekötni, az meg aztán ritkaságszámba megy, hogy egy játékot többször is elővegyek. Van azonban egy olyan program, amit évente legalább kétszer végig kell játszani, mert olyan jó.

Igen, ez a kedvenc játékom, az X-Wing. Jöhet nekem akármilyen felbontású Wing Commander III, azt az örömöt amit az X-Wing játszása közben érzek, nem tudja visszaadni. Minden 10 évben, ha csinálnak egy ilyen játékot. Tavaly jelent meg az úgymond folytatása, a Tie Fighter. Ez technikailag még nagyobb dobás volt, de a hangulata nem érte el az elődjéét.

A CD piacról sem hiányoztak. Az első csak CD-n megjelent alkotásuk a Rebel Assault volt. Nem éri el az X-Wing minőségét, de azért ez is nagyon sokáig vezette az eladási listákat.

Most pedig következzen egy rövid kis interjú két olyan emberrel kik neve nem sokat mond. Larry Holland és Edward Kilham nem sütkérezik a dicsfényben, ami pedig igazán megilletné őket. Két olyan emberrel van dolgunk, akik ebben a feszítő tempójú szakmában meg tudták őrizni a nyugodságukat, olyannyira, hogy



Larry Holland és Edward Kilham

ennél nyugodtabbak már csak kiterítve lennének).

GURU: Mit tekintenek a legnagyobb sikerüknek?

Larry Holland: A magánéletemben azt, hogy megnősültem(!?). A munkámban a legnagyobb siker az volt, mikor hat hónap alatt elkészültem a Battle of Britain című szimulátorral.

Ed Kilham: X-Wing. Valóban, az X-Wing két év óta folyamatosan ott van a 20 legjobb játék között, és ezt nem minden program mondhatja el magáról. Nem akarnak olyan új technikát kidolgozni, hogy egy valóságos erőmű kell a futtatásukhoz (lásd Origin). Ők megelégednek azzal, hogy piszok jó játékokat készítenek és az emberek akarnak velük játszani.

Ki az a ma élő személy akit leginkább csodál?

L.H.: A feleségem.(!!!??)

E.K.: Szerintem Sean Connery, Harrison Ford, George Lucas és Steven Spielberg, mivel ők élik a saját életüket a legteljesebben.

Kit utáltok leginkább?

L.H.: No comment.

E.K.: Az egy kicsit túlzás, hogy utálok. Inkább azt mondanám, hogy nem szeretek néhány politikust.

Mi önök számára a tökéletes boldogság?

L.H.: Szeressek, szeressenek és álkossak.

E.K.: Egy nagyszerű, új játék programozása.

Mit tekintenek a legféltettebb kincsüknek?

L.H.: A kutyámat és a könyveimet.

E.K.: A számítógépemet, a kényelmes ágyamat és a Tie Figter posztert, amit az egész készítő gárda aláírt.

Mi nélkül nem tudnának élni?

L.H.: A feleségem nélkül.

E.K.: A feleségem és a számítógép... Pont ebben a sorrendben.

Hány évesek?

L.H.: 37

E.K.: 31

Melyik a kedvenc számítógépes játékuk?

L.H.: Seahaven Towers, egy kedves kis solitari kártyajáték. No és persze a Tie Fighter, mivel egyszerűen imádok vele játszani.

E.K.: Az UFO.

Mit gondolnak az interaktív mozikról?

L.H.: Egy elfuserált szent grál.

E.K.: Nagyszerű, interaktív pattogatott kukoricával.

Hol szeretnének most leginkább lenni?

L.H.: Sehol máshol, a legjobb helyen vagyok.

E.K.: Egy európai vakáción.

Igen, láthatjuk, hogy ez a két alkotó teljesen hétköznapi életet él. Nem kábította el őket a csillogás és a pompa, mint sok popsztárt és filmcsillagot. Ők élik a saját kis életüket és időnként meglepnek minket olyan játékokkal, mint az X-Wing. Csak így tovább uraim.

Sean Clarke, Steve Purcell és Michael Stemmle

Most pedig következzen három olyan visszaeső bűnös, akinek a lelkén olyan tettek száradnak mint a Sam and Max, Day of the Tentacle, Indy 4 és a Monkey Island.

Steve Purcell gyermekei Sam és Max. Grafikus, animátor és író egyben.

GURU: Mit tekint a legnagyobb sikerének?

Azt, hogy egy ilyen nagyszerű csapatnál dolgozhatok mint a LucasArts és láthatom, amint az én két kis magánnyomozóm világhírűvé válik.

Milyen kocsija van?

Nemrég vettem egy 1966-os Fordot. Tisztára olyan mint egy időgép. Nagyon primitív, de élvezet vezetni.

Mi a legféltettebb kincse?

Azok a játék katonák, amik akkor voltak nagyon népszerűek mikor kisgyerek voltam, például a G.I. Joe-k.

Mi az ami nélkül nem tudna élni?

Mozi, pizza, csokis tej és a családom.

Melyik a kedven számítógépes játéka?

Az X-Wing, mivel szinte bármit csinálhatok benne, nem kötnek szabályok. Azonkívül ennek köszönhetem az erős jobb kezem, ugyanis egérrel játszom.

Mit gondol az interaktív mozikról?

Amint csinál valaki egyet, megmondom.

Hol lenne most legszívesebben?

Egy sziklás tengerparton a cornigliai vasútállomás közelében, Olaszországban.

Vannak rosszabb dolgok is az életben mint vezetőnek lenni egy játék készítésénél.

Rohangálni egész nap programozókért, zenészekért, grafikusok után, programozni egy kicsit, hangeffekteket válogatni. Mondom vannak rosszabb dolgok, csak nehéz ilyet találni.

Michele Stemmle egy ilyen mazohista. Ő vezette a Sam and Max gyártását és számos más LucasArts kalandot. Úgy tűnik sikerül megúsznia ép ésszel. Legalább is többé-kevésbé.

GURU: Mit tekint a legnagyobb sikerének?

A munkámban a Sam and Max elkészítését, a magánéletemben pedig azt, hogy sikerült megtartanom a munkahelyemet ezzel a munkafegyelemmel.

Milyen járművei vannak?

Lássuk csak, egy kocsi egy bicikli és 23 kiképzett perui láma, nyereggel. Micsoda hülye kérdés.

Mi a legféltettebb kincse?

A 7000 képregényem.

Mi az ami nélkül nem tudna élni?

Víz, levegő, élelem. A szokásos dolgok. Ja és a barátaim.

Hány éves?

27

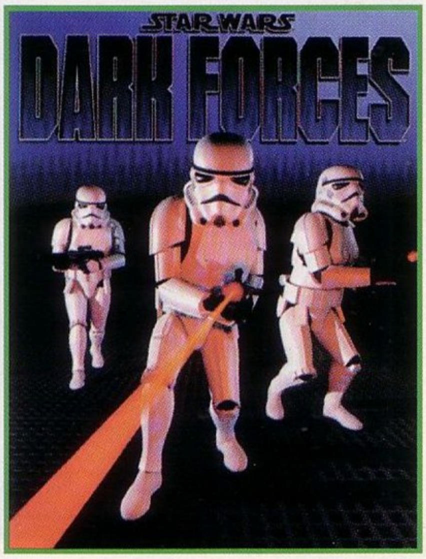
Mi a kedvenc számítógépes játéka?

Az egyik a DOOM. Már csak azért is, mert olyan sok szülő fel van háborodva a stílusától.

Komolyra fordítva a szót, a Sim City 2000.

Mit gondol az interaktív mozikról?

Oké, még egyszer hajlandó vagyok elmondani. Nincs ilyen dolog, hogy interaktív mozi. Vannak játékok és vannak mozik. A kettő között alapvető a különbség. A Venn diagrammok nem metszik egymást.



Ha nem a LucasArts-nál dolgozna, melyik szoftverháznak lenne tagja?

A sajátomnak.

Hol szeretne most leginkább lenni?

Egy hatalmas rock and roll bandával játszanék.

Sean Clark a felelős többek között a Day of the Tentacle programozásáért. (Nem is volt benne bug!)

Kit utál legjobban a világon?

A nevét nem tudom, de reggel az én helyemen parkolt.

Mi az ami nélkül nem tudna élni?

Oxigén.

Melyik a kedvenc számítógépes játéka?

Sok van, de mind olyan régi, hogy senki sem emlékszik rájuk.

Mit gondol az interaktív mozikról?

Mivel nem láttam egyet sem, létezésük jelen pillanatban csupán elméleti síkon feltételezhető.

Hol lenne most legszívesebben?

A kávéskanna mellett.

Az alkotók és a már megjelent művek után nézzük meg mit tartogat számunkra a LucasArts a tarsolyában 1995-ben. Mire ezeket a sorokat olvassátok, valószínűleg már a boltokban található a Tie Fighter küldetés lemeze. A B-Wing és az Imperial Pursuit-hez hasonlóan nem fogja megváltoztatni az eredeti játékot. Néhány új küldetés és valószínűleg egy új hajó, ami még jobb, mint a Tie Advanced. Szegény lázadók élete eddig sem volt túl könnyű, mit fognak ezután csinálni?

Kapható már az X-Wing CD verziója. Szerencsére nem csak felmásolták az eredetit egy lemezre a kiegészítő lemezekkel együtt, hanem a Tie Fighter-ből már jól ismert grafikával látták el a nagy elődöt. A zene egyenesen a CD-ről fog szólni, és plusz 10 küldetést is kilátásba helyeztek a készítők. Sajnos a hősiklókra és a lépegetők párharcára még várnunk kell egy darabig.

A Dig, Steven Spielberg nevéhez fűződik. Egyszer csak beállított a cég vezetőjéhez és megkérdezte, hogy mit szólnának egy science-fiction alapsztorihoz. Sikerült is felkeltenie az érdeklődést alaposan. A sztori egyébként a következő.

Egy csapat jobb sorsra érdemes asztronautának az a hálátlan feladat jutott osztályrészül, hogy egy a Föld felé száguldó aszteroidát eltérítsenek az eredeti pályájáról. Egy váratlanul bekövetkező robbanás következtében az egész legénység átkerült egy másik dimenzióba. Különféle helyeken folytattak ásatásokat, melynek eredményeképpen egy ősi civilizációt és egy hatalmas titkot fedeztek fel. Hogy mi ez a titok? Nem mondhatom el, mivel akkor már nem lenne titok. Mindazonáltal a titok következményeképpen az egész legénység megőrül, csak te, a kapitány őrzöd meg a józan ítélőképességedet. Rajtad múlik visszakerülnek-e az űrhajósok a jó öreg Földre.

A játék különlegességét az adja, hogy a speciális effektek egy részét az Industrial Light and Magic stúdióiban fogják megcsinálni. Ők voltak egyébként azok, akik olyan élethűre csinálták a velociraptorokat a Jurassic Parkban.

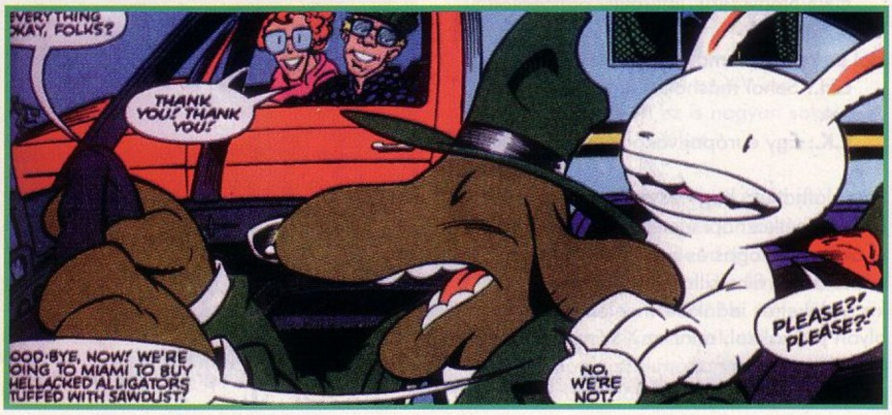
A Dig megszületése nem mondható zökkenőmentesnek. Eredetileg már tavaly októberben kész kellett volna lennie. Aztán kicsúszott a határidő decemberre. A legújabb időpont a következő karácsony.

A késésért állítólag Spielberg-et terheli a felelősség. A rossznyelvek szerint nem tetszett neki az, ami eddig elkészült és újra kellett kezdeni a játékot. Hiába, ezek a rendezők a saját kis világukban élnek. Egy azonban biztos, a Spielberg nevével fémjelzett játék nem fog megbukni.

A DOOM megjelenése óta sorra jelennek meg a jobb, s rosszabb klónok. Egyben azért mind megegyeznek. Egyik sem éri el az eredeti színvonalát. Lehet, hogy februárban mindez megváltozik. Erős lenne azt mondani, hogy a Dark Forces egy klón, mivel a fejlesztés már jóval a DOOM elkészülte előtt megkezdődött. Az első és egyben a legfontosabb különbség a két program között, hogy a DF-nek sztorija is akad.

Egy fejvadászt alakítunk, akinek a családját a Birodalom kiirtott. Bosszúra szomjazva fogadjuk el hát a Lázadó Szövetség ajánlatát (és pénzét). Nem csatlakozol a szövetséghez, mivel egyáltalán nem bízol meg egyetlen egy nagy kormányban sem. Az ügyük azonban jó, így végrehajtod azt amivel megbíznak. Sokkal inkább hasonlítasz Han Solo-ra, mint Luke Skywalker-re. Az első küldetésben egy csillagromboló tervrajzait kell majd megszereznünk. A feladat teljesítése közben azonban olyan információk birtokába jutunk, ami nagy mértékben hozzájárul a trilógiából már jól ismert események bekövetkezéséhez. E küldetés teljesítése közben rábukkanunk a Császár új fegyverének a tervrajzaira.

Első ránézésre a DOOM jut az eszünkbe, de ez egy teljesen új rendszer. A szintek sokkal összetettebbek, és az ellenfelek is fantasztikusan valósághűek. A hangárba való belépéskor egy valódi Tie Fighter húz el a fejünk felett. Sajnos lelőni nem lehet, de a hatás így is lenyűgöző.



További változtatások is lesznek. A lövedékek automatikusan a célra tartanak, de sokszor kell majd a lövés szögét változtatni.

Lehetőségünk van fel és le nézni. A szintek sem lesznek összedobálva, mivel az egyik tervező építészmérnök. Kevesebb ellenfél fog ránk támadni egyszerre, de ezeket sokkal nehezebb elintézni.

Lesznek nagyfőnökök, akik a kulcsfontosságú helyeken fognak feltűnni. 20 különféle ellenfél és 9 fegyver fog gondoskodni a változatosságról. A legtöbb fegyver kétfunkciós.

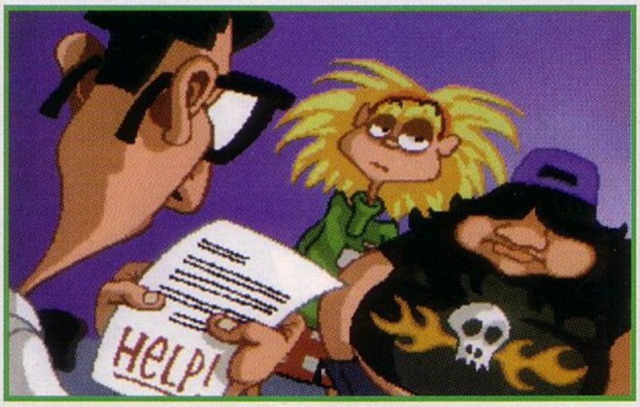
Vegyük például a hődetonátort. Használhatjuk időzítve, ilyenkor kézigránátként viselkedik, de beállíthatjuk úgy, hogy a becsapódáskor robbanjon. A fénykard sajnos kimaradt, mivel nem vagyunk Jedik.

A project két negatívumát sem szabad azonban elhallgatni. Kimarad a programból a többjátékos üzemmód. Ezt direkt csinálták így, mivel a rendelkezésre álló idő nem volt elegendő ennek a kifejlesztésére.

A másik probléma – nézőpont kérdése – a vér hiánya. Képzeljük el a DOOM-ot véres jelenetek nélkül. Valahogy majd csak kibírjuk. A CD verzió '95 februárjában fog megjelenni, és ezt követi majd a jelentősen megvágott lemezes verzió. Mindenféleképpen ez lesz az év egyik legnagyobb dobása.

'94-ben nem leptek meg minket egyetlen egy grafikus kalandjátékkal sem a fiúk.

Minden energiájukat az új őrületnek szentelték. A címe Full Throttle. A csak CD-n megjelenő kaland, már hónapok óta lázban tartja a szerkesztőség kalandorabb tagjait.



Egy kicsit különbözni fog az eddig megjelent LucasArts játékoktól, mivel sokkal komolyabb hangvétel jellemzi.

A főhős Ben, akit gyilkossággal vádol a rendőrség, s így menekülni kell városról városra. Egyetlen lehetősége maradt, ha tisztázza saját magát. A történet nem a jelenben, de nem is a Földön játszódik. Ez egy párhuzamos létsík, ahol a készítők szabadon engedhették a fantáziájukat.

Egy kis példán bemutatva elmondom az alapvető különbséget a Full Throttle és a többi LucasArts játék között.

Tegyük fel, hogy előttünk van egy zárt ajtó és csak egy szendvics áll a rendelkezésünkre a kinyitásához. Bernard belesne a kulcslyukon és észrevenné, hogy a kulcs még a zárban van. Bekrémezné a padlót egy kis majonézzel a szendvicsből és az egyik szelet kenyeret becsúsztatná az ajtó alatt. A fogpiszkálóval kilökné a kulcsot a zárból, ami pont ráesne a szendvicsre. A kulcs segítségével átmegy az akadályon. Mit csinál ezzel szemben Ben?

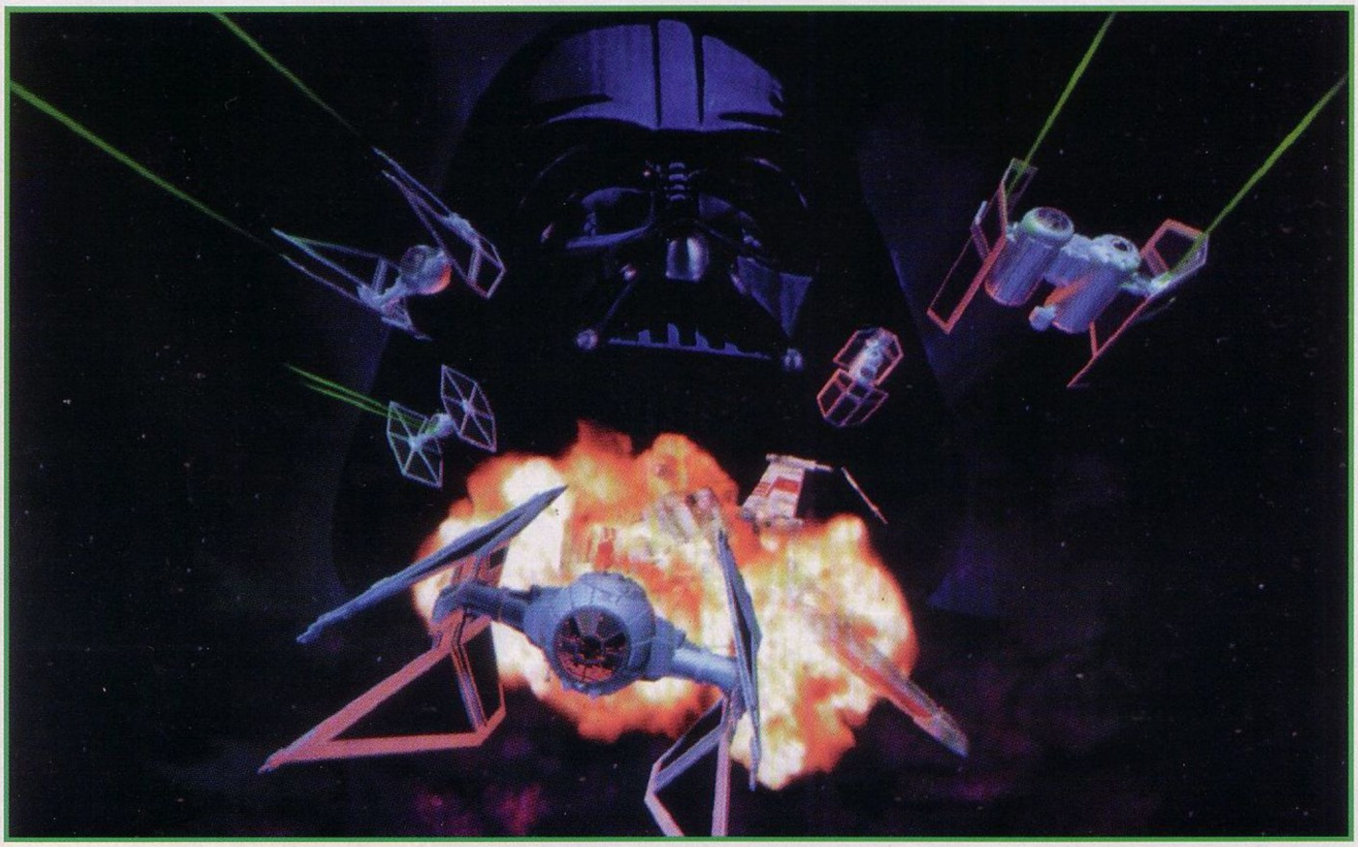
Megeszi a szendvicset és berúgja az ajtót. Ilyen egyszerű. Nem egy humor orientált játék. Sokkal komorabb és komolyabb. Szerencsére a rajzfilm stílus old valamit a feszültségen. Sokat kell majd verekednünk benne, de ez egyáltalán nem idegesítő, sőt.

Be kell vallanom, hogy imádom a LucasArts játékokat. Nagyban hozzájárul a sikerükhöz a kizárólagos jog a Star Wars univerzum használata, de volt azért jó pár olyan sikerük is, aminek semmi köze nem volt a trilógiához. (Monkey Island, DOTT...)

Láthatjuk tehát, hogy az idén sem fogunk unatkozni, pedig ez csak egy a gyártók népes listájáról. Sok cég megpróbál majd konkurálni ezzel a csapattal, de nem hiszem, hogy valaki is el tudja majd venni az év szoftverháza címet tőlük. Két ilyen produkció mellett a többiek labdába sem rúghatnak.

Remélem mindenki talált némi érdekességet ebben a cikkben és nem érzitek úgy, hogy feleslegesen vettem el a helyet a többi játékleírástól. Mit is kívánhatnék mást ez évre, mint sok-sok új LucasArts remekművet.

Mocsy



ACOMP

Commodore Amiga 600	28792 Ft
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft
Commodore Amiga CD³² + 2 játék	31992 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	143920 Ft
Philips 8833II monitor	31992 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A500/500+	11192 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft
Commodore datasette	2792 Ft
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék	39192 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3992 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A500+-ba	5592 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A600-ba	6392 Ft
2.0 MB-os órás bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	50392 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	72/632 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form)	472 Ft

Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	680 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	288 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft
Swifty Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft
Mouse Pad	200 Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft
Midi Amiga Interface	2800 Ft
Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft
Sound Enhancer Amigához	1992 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft
Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft

Quickshot Joystickok 25 féle típusban

PC árak:

Alaplapok

386DX-40 MHz 128 kB cache (CHIP,AMI)	10780 Ft
486SLC-33MHz 64 kB c. (ETEQ,IBM OEM)	9840 Ft
486DX-XMHz 256 kB c. 3 VESA DX4 is	10992 Ft
586 90-100MHz, 512kB c. OP.,4PCI,2VL	37680 Ft

Processzorok

486DX-33 MHz processzor	INTEL	12992 Ft
486DX-40 MHz processzor	CYRIX	12640Ft
	AMD	19192 Ft
486DX2-50 MHz processzor	CYRIX	13280 Ft
	AMD	19520 Ft
	INTEL	20992 Ft
486DX2-66 MHz processzor	CYRIX	17600 Ft
	AMD	20992 Ft
	INTEL	19992 Ft
486DX2-80 MHz processzor	AMD	19992 Ft
486DX4-100 MHz processzor	AMD	44400 Ft
	INTEL	52720 Ft
586 Pentium 60/66/90 MHz		49992,63600,77200 Ft

Monitorok

14" SVGA color Axion (1024×768,0.28)	27992 Ft
17" SVGA c. Daewoo/PGA (1280×1024,0.28,LR,NI,Dig.)	87992 Ft
15" SVGA color Axion (1280×1024,0.28,LR,NI,DIG)	37400 Ft
21" SVGA color Daewoo 1280×1024,0.28,LR,NI,DIG)	208000 Ft

I/O kártyák

IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer	1200 Ft
Hurrican IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA L.B.	2240 Ft
Realtek VGA kártya 256 kB RAM	2952 Ft
Trident 9000C/I VGA 512 kB RAM	4496 Ft
Trident 8900D VGA	2640 Ft
S3 805 VGA 1 MB, VESA	10992 Ft
Sky Eagle VGA 1 MB, VESA	15760 Ft

RAMok, winchesterek

414256 DIP 70ns	688 Ft
256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul	1496/4096/13600 Ft
4 MB SIMM 70 ns 36 bit	13600 Ft
8 MB SIMM 70 ns 36 bit	35200 Ft
16 MB SIMM 70 ns 36 bit	57992 Ft
170/ 270/ 340/ 420 MB hard disk	16992,18400,20720,21992 Ft
520 MB hard disk	25992 Ft
1000 MB hard disk AT-BUS	55600 Ft
1400/2200 MB hard disk SCSI	111992,139992 Ft

Hangkártyák:

SB 2.0/ SB PRO2/ SB 16 Multi CD OEM	6600,10480,12992 Ft
SB 16 MC/ SB 32 AVE	16800,32400 Ft
Gravis Ultra Sound (256)/GUS Max (512)	15840,26400 Ft
Hangfalak	2800,9920 Ft

Egyéb termékek:

Processzor ventillátor/Pentium cooler	696/1040 Ft
Mono kézi scanner 256 szürke	13360 Ft
Eredeti Microsoft OEM mouse	2760 Ft

Zoltrix FAX-Modem kártyák

Fax/modem 14400 külső + sw	18040 Ft

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos billentyűzet			14" VGA mono, 256 kB			14" color SVGA LR, 512 kB VGA kártya				
			270 MB	340 MB	420 MB	270 MB	340 MB	420 MB	520 MB	1000 MB
A386SX-40 MHz		2 MB RAM	59.016	61.016	62.288	77.752	79.752	81.024	85.024	114.632
A386DX-40 MHz	8 k c	4 MB RAM	70.600	72.600	73.872	89.336	91.336	92.608	96.608	126.216
C486SLC-33 MHz	64 k c	2 MB RAM	62.256	64.256	65.528	80.992	82.992	84.264	88.264	117.872
C486DX-40 MHz	256 k c	4 MB RAM	83.240	85.240	86.512	101.976	103.976	105.248	109.248	138.856
C486DX2-50 MHz	256 k c	4 MB RAM	83.880	85.880	87.152	102.616	104.616	105.888	109.888	139.496
A486DX2-66 MHz	256 k c	4 MB RAM	88.200	90.200	91.472	106.936	108.936	110.208	114.208	143.816
A486DX2-80 MHz	256 k c	4 MB RAM	97.592	99.592	100.864	116.328	118.328	119.600	123.600	153.208
I486DX4-100 MHz	256 k c	4 MB RAM	116.116	118.116	119.388	134.852	136.852	138.124	142.124	171.732
Pentium 60 MHz	512 k c	8 MB RAM	156.200	158.200	159.472	174.936	176.936	178.208	182.208	211.816

Western Digital Paradise

hangkártya
16 bites, Multi CD, DSP processzor,
Wavetable synthesis

Kompatibilis: MPC, Sound Blaster, AdLib, Windows Sound System, Eusynth-1, MIDI, Roland MPU 401

15.992 Ft

AKCIÓ

Mitsumi tripla sebességű CD-ROM, vezérlővel
23.920 Ft

Több mint 50 CD³² program, több mint 70 SEGA MEGADRIVE és SEGA GAME GEAR program

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel. / Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

Nyitvatartás:
hétfőtől péntekig 9:00-17:00 - ebédidő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

INFORMATIKA

Havonta

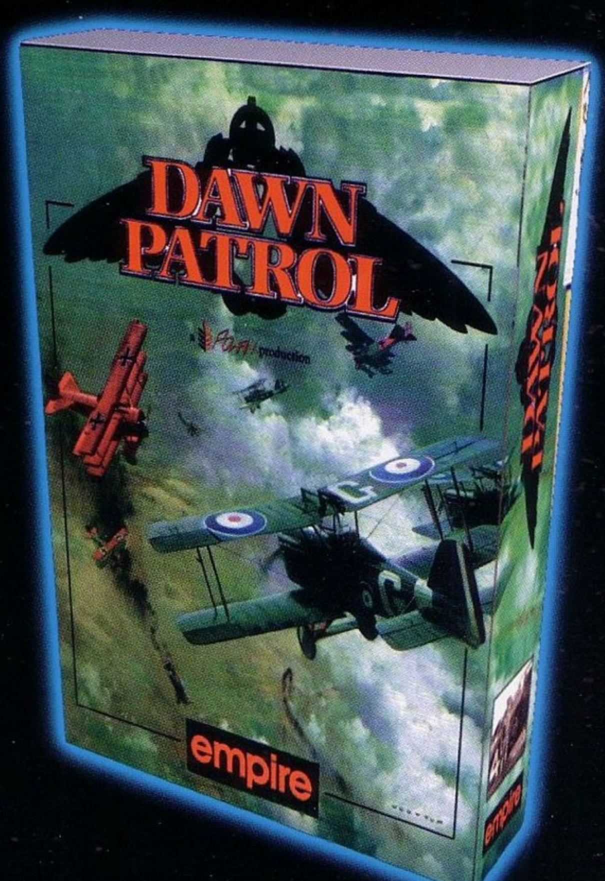
Magyarország vezető számítástechnikai lapja. Hardvertesztek, hálózatok, szoftverbemutatók, alkalmazási tippek, vírusinformációk – havonta 80–100 oldalon, 10 ezer példányban.

Hetente

Magyarország vezető informatikai lapja. Számítástechnika, telekommunikáció, irodatechnika együtt: informatika – hetente 32 oldalon, 10 ezer példányban.

VOGEL Publishing Kft.
H-1138 Budapest
Váci út 202.
Tel.: (36-1) 140-3703
Tel./fax: (36-1) 120-1636

Cikkírói pályázat!



Úgy gondoltuk, hogy nem csak a szemeiteket kellene tornáztatni a PC GURU kapcsán, hanem a szellemi képességeiteket is próbára tehetnétek.

Ebben a hónapban a szimulátor rajongók ülhetnek le szövegszerkesztőik elé. A cikkírás tárgya a Dawn Patrol lesz, erről a remek játékról várunk értekezéseket.

Következzenek most a pályázat feltételei:

- **Terjedelem:** 4 oldal, 20 KByte és 25 KByte között
- **Szöveg típusa:** tetszőleges szövegszerkesztővel készített text állomány, mindenfajta vezérlőjel nélkül (pl. Bold), ékezetekkel ellátva (új bekezdéseknél 2 Enter-t üssetek please).
- **Díjazás:** a pártatlan zsűri által legjobbnak talált cikkíró egy eredeti Dawn Patrol-t nyer, melyet a szerkesztőségben vehet majd át.
- **Határidő:** 1995. március 15.

Felhívjuk mindenkinek a figyelmét arra, hogy az irományok értékelésénél külön figyelembe fogjuk venni, hogy a cikk írója mennyire építette bele a történelmi háttereket, illetve milyen plusz dolgokkal színesítette leírását. Természetesen a nyertes cikk a PC GURU hasábjain meg fog jelenni nyomtatásban.

A pályázatokat Dawn Patrol jeligére várjuk a GURU címére:
GURU
1399 Bp., Pf.: 701/765

Panasonic
Business Systems

KX-P1121
24 tűs mátrixnyomtató

Ajánlott végfelhasználói ára:
23.416 Ft + áfa

- *magyar karakterkészletek*
- *keskeny kocsis kivitel*
- *3,5" SETUP lemez*
- *360 x 360 dpi felbontás*

FORDULJON HIVATALOS DEALEREINKHEZ VAGY KÖZVETLENÜL KÉPVISELETÜNKHÖZ:

INTEC Kft.
1138 Budapest, Váci út 168.
Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255
Fax: 129-6058

BUDAPEST

Axico	268-0330
DCL	156-2991
Garai	122-1688
Módusz	269-9022
Mikropo	153-0111
MixiM	217-8762
N-SYS	173-1414
Tamex	251-1160
TZ Team	271-4444

VIDÉK

Albacomp	Székesfehérvár	(22) 315-414
CEO	Szombathely	(94) 330-900
Comtech	Keszthely	(83) 314-337
HC-Byte	Nagykanizsa	(93) 314-333
HC-Fair	Kecskemét	(76) 482-186
HC-Linear	Pécs	(72) 336-130
Holo-Comp	Szolnok	(56) 425-242
Irodagép	Kaposvár	(82) 420-137
Materiálteszt	Debrecen	(52) 430-467
Mechanic	Sopron	(99) 312-831
Megamicro	Székesfehérvár	(22) 327-058
Mod	Győr	(96) 317-967
Professzionál-Miskolc	Miskolc	(46) 411-476
Queen-Computer	Debrecen	(52) 414-504
Számprog	Békéscsaba	(66) 325-824
Zalaszám	Zalaegerszeg	(92) 321-947

ORSZÁGOS SZERVIZHÁLÓZAT

Panasonic
Business Systems

Panasonic